掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.195

专题企划 **游戏中的游戏**

研究中心 **《勇气原点 飞翔妖精》极限低等级通关攻略** 3DS

2012年度最佳游戏中国玩家评选活动 TV GAME 大赏 玩家评选

寄选票，得主机！

随书附赠选票，
参与方法详见封二

PlayStation Vita 总部

《梦幻之星在线2》三个新职业大介绍

PSV 2.0固件更新介绍

攻略透解

立体动物之森 3DS

使命召唤 黑色行动 解密 PSV

赠品

《索尼全明星大乱斗》海报

投选票，赢大奖！
中国玩家年度盛事邀您亲临其中！

TV GAME大赏

2012年度最佳游戏中国玩家评选活动

主办方：游戏机实用技术杂志社 | **主办媒体：游戏机实用技术 掌机王SP UCG.CN**

年关将至，盛事起航，游界大奖，诚邀共赏。不知不觉，TV GAME游戏大赏就已经快要迎来六岁生日，在众多玩家和读者们的关注和参与下，这项活动仍然茁壮地成长着，期待着玩家用为自己心仪的游戏所作投票来滋养，并将结出的累累果实作为活动礼物回到玩家们手中。

沿袭以往，本次评选分为“玩家评选部分”和“媒体评选部分”两大部分，只要按照我们所颁布的活动流程和参与方式进行投票，就可以保证选票的有效性，并得到赢取大奖的机会。投票结果与中奖资格或得奖几率无关，玩家可以尽情选择自己所喜爱的游戏，而且无论采取网络投票参还是回函表投票均有参加抽奖资格，奖项包括最新的Wii U、PSV和3DS在内的全平台次世代家用机和掌机，还有北通公司提供的大量品质精良的周边作为奖品，等着大家来赢取。

TV GAME游戏大赏2012，继续为您虚位以待！

一 评选范围

本次评选分为Wii U、PSV、3DS、NDS、PSP、Wii、X360、PS3以及跨平台九个类别，所有游戏均是2012年1月1日至2012年12月31日之间推出的作品。该候选名单中的所有游戏均由本次活动主办媒体的全体编辑几经斟酌后确定下来，代表2012年电视游戏领域最具影响力的游戏作品，您可以查看总第195辑《掌机王SP》和总第312期《游戏机实用技术》阅读候选游戏的介绍。其中，专设的跨平台游戏指跨PS3和X360双平台的作品。

二 投票方式

1.回函投票

2012年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”选票将在本期杂志，也就是总第195辑《掌机王SP》和总第312期《游戏机实用技术》附送，选票上将清晰罗列各个选项的候选游戏提名名单，请您在本选票背面的表格中选出您最喜爱的游戏，在游戏名前的方框内打勾即可。每个类别最多选择三项，请勿多选。选票填写完毕后，请装在信封内邮寄到以下地址，截止时间为2012年12月30日（以当地邮戳时间为准），并在信封正面注明“2012 TV GAME大赏”字样。邮寄地址如下：

收件人：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮编：730000

2.网络投票

通过UCG官方网站ucg.cn开放的网络投票系统进行投票，并且可以实时查看当前投票结果。通过网络投票参与评选将和回函投票一样拥有抽奖资格。

三 评选流程

■总第195辑《掌机王SP》和总第312期《游戏机实用技术》（2012年12月B）
2012年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”回函表发放。
■总第197辑《掌机王SP》和总第315期《游戏机实用技术》（2013年2月A）
2012年度“TV GAME大赏 媒体评选部分”评选结果公布。
■总第198辑《掌机王SP》和总第316·317期春节合刊《游戏机实用技术》（2013年2月B·3月A）
2012年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”评选结果和中奖名单公布。
届时，您还可以通过UCG官方网站ucg.cn的相关页面来查询评选结果和中奖名单。

四 奖品设置

一等奖 3名 主机豪华套装 任选一套（赠品具体外观以实物为准）

二等奖 6名 次世代主机 任选一台（赠品具体外观以实物为准）

三等奖 200名 北通精美周边 产品列表与参考图片如下，届时随即赠送

北通PSV合金装甲保护壳 | 北通动力堡垒移动电源 | 北通潘多拉智能手柄 | 北通原生铜USB数据线（MICRO版） | 北通原生铜USB数据线（MINI版） | 北通原生铜苹果数据线 | 北通源动力便携充电器 | 北通中国风PSP水晶盒

半夏，你为什么要一个人交给我两份黄金眼评语，这不就成了四人打分制了吗？你以为我们是××通吗！30分的满分上限已经满足不了你了吗？！

（闷头装死）

这款游戏，我只能说不好，但也没坏到太严重的地步。

考虑到不少人还是冲着名气买了它，这篇攻略应该有其存在价值。

掌机王Sp VOL.195

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

封面用图：雷顿教授对逆转裁判
封面设计：咕噜

目录

口袋光环 VOL.195
http：//www.tudou.com/programs/view/KoHsIbKNY4Y/
密码:KDGHzjw0195

掌机情报站

掌机情报站	4
Lancer专栏	8
Darkbaby专栏	9
掌机销量榜	10

黄金眼

黄金眼	11
世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	12

便携领域

情报室	14
软件园	17
游戏坊	18
周边屋	19

三次元空间

3D短波	20
次元口袋——用3DS发微薄	21

PlayStation Vita总部

Vita要闻	22
《梦幻之星在线2》三个新职业大介绍	23
PSV 2.0固件更新介绍	25

走近业界

《纸片马里奥 贴纸之星》制作组访谈	29
《逆转裁判5》制作秘话访谈	34

前线狙击

妖怪手表	40
怪物猎人4	46
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	56
恶魔城 暗影之王 命运之镜	58
心灵传说R	61
雷电十一人GO 2 时空之石 热风・雷鸣	64
战斗ROBOT魂	66
Megpoid 音乐游戏	68
召唤之夜5	70
Fate/新章 CCC	72
瓦尔哈拉骑士3	74
灵魂献祭	78
闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	82
三国志12	84

新作拼盘

限界凸骑 怪物卡片对决 87
海贼王 冒险黎明 88
尖帽子与魔法之镇 89
黄昏的禁忌之药 携带版 89
调色板 七彩咖啡厅 90
1/2 summer+ 90

专题企划

游戏中的游戏 91

游戏一品轩

游戏一品轩 104

攻略透解

立体动物之森 108
使命召唤 黑色行动 解密 129

研究中心

《勇气原点 飞翔妖精》极限低等级通关攻略 143

下崽工房

战国无双 编年史 2nd 158
火焰之纹章 觉醒 160

掌机王自由谈

旅人们的盛宴——简评《跨界计划》 161
玩家点评 165

市场动态

硬件短消息 166
掌机市场扫描 168

专区地带

游戏万花筒 170
游戏美图秀 174
经典主题乐园 176
游戏边缘地 178
游俏小筑 180
白金殿堂 184

掌门人

2012 TV GAME大赏玩家评选
候选掌机游戏名单及介绍 189
掌门人 192
FAQ电台 198
交流空间 200
小编寄语 202

其他

中奖名单 28
火热秘技 204
掌机游戏综合发售表 206
口袋光环 精彩内容导视 208

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏索引

NDS	
K3 卡拉OK	106
精灵高中 溜冰滚动迷宫	106
垃圾桶	107
乐高指环王	104

PSP	
1/2 summer+	90
Fate/新章 CCC	72
Megpoid 音乐游戏	68
恶魔恋人	105
海贼王 冒险黎明	88
黄昏的禁忌之药 携带版	89
魔幻砖块 特别进化	105
实况力量职棒2012决定版	光盘
战斗ROBOT魂	66
召唤之夜5	70

3DS	
调色板 七彩咖啡厅	90
恶魔城 暗影之王 命运之镜	58
怪物猎人4	46
过山车大亨3D	106
火焰之纹章 觉醒	160
火影忍者SD 力量疾风传	光盘
尖帽子与魔法之镇	89
口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	光盘
拉与落	光盘
雷电十一人GO 2 时空之石 热风·雷鸣	64
立体动物之森	108、光盘
逆转裁判5	34
世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	12
危险老爷子和1000个朋友邪	光盘
妖怪手表	40
勇气原点 飞翔妖精	143
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	56
战国无双 编年史 2nd	158
纸片马里奥 贴纸之星	29

PSV	
刺客信条Ⅲ 自由使命	光盘
恶魔之眼	光盘
怪物雷达+	光盘
狡狐大冒险 时空神偷	光盘
灵魂献祭	78
梦幻之星在线2	23
三国志12	84
闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	82
实况力量职棒2012决定版	光盘
使命召唤 黑色行动 解密	129、光盘
索尼全明星大乱斗	光盘
涂鸦小子 HD	105
瓦尔哈拉骑士3	74
限界凸骑 怪物卡片对决	87
心灵传说R	61
灾厄重生	光盘

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏
AVG	文字冒险游戏
A·AVG	动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视角射击游戏
FTG	格斗游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智游戏
RAC	竞速游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演游戏
SPG	体育游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏
TPS	第三人称视角射击游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT　PS Plus支持PSV，精品游戏免费玩

11月20日，SCEJ提供了PSV系统固件2.0版本的升级，通过此次系统升级，PSV用户从此也可以享受到之前只有PS3用户才可以体验的PlayStation Plus增值服务，包括免费玩某些特定的游戏作品，将游戏存档备份到在线存储空间、购买某些物品享受特别折扣、获得下载某些特定内容的权限等等。此外，此次固件升级也增加了邮件功能应用、游戏运行过程中不用关闭游戏也能打开网页浏览器等便利功能。

PS Plus服务支持PSV之后，之前已经在PS3平台购买过该服务的用户，无需重新掏钱就可以同时体验针对PSV所展开的PS Plus服务，反之也是一样，通过PSV平台成为PS Plus会员的用户也可以同时享受针对PS3平台的服务，两者是互通的。能够在一个月内不受次数、时间限制免费玩指定的某款游戏是PS Plus用户享受的一项重要特权，在以前，SCEJ只会从目前正在PS Store提供下载的游戏中选出其中一款作为对象，不过从11月21日开始，SCE将大幅强化可玩免费游戏的阵容。比如说目前，就有《墨鬼》（PSV）、《饿狼传说》（PS3）、《索尼克》（PS3）、《战神HD&战神 II HD》（PS3）等超过11款产品提供免费任玩，SCE方面会每月更新可免费玩的游戏，预计全年将会提供超过55款免费游戏（包括PS3、PSV和PSP三大平台）。

此外，伴随着PS Plus服务的扩大，SCEJ展开了新一轮的推广活动。从11月21日起到明年1月15日，SCEJ将在PS Store提供PS Plus7天免费体验资格的下载，而在11月22日发售的PS3版《大众高尔夫6》、以及本作的主机同捆版中，也会附带PS Plus15天免费体验资格的下载码。从11月21日起至明年1月31日，凡是购买了PS Plus全年服务的用户将可以获得1000日元的返现，用于在PS Store中进行消费。

11月8日　制作过“《皇家骑士团》系列”、《最终幻想战略版》、《最终幻想XII》等大作的著名制作人松野泰己在自己的Twitter上宣布其已经于10月份辞职，不再效力于上一任东家Level-5。松野表示自己已经完成了日本、以及欧美地区的3DS Ware游戏制作，这些工作告一段落之后自己想休整一段时间。此外松野还表示，虽然在Level-5工作的时间很短，但是非常感激这段工作经历。松野泰己于2005年8月底从老东家Square Enix离职，后经过了一段漫长的休整期，今年6月份出人意料地加入Level-5，并制作了3DS游戏合集《联合01》中的RPG游戏《真红圣骸布》。

11月14日　Level-5面向3DS推出的游戏合集《联合01》在推出之后不温不火，厂商决定将其中的几款游戏作品拆分之后在任天堂e商店中进行单独出售，每个800日元。其中首批提供下载的作品是合集中由知名制作人须田刚一制作的射击游戏《解放少女》，于本日开始提供下载。其余三款作品则以每周一款的速度陆续提供下载，《俺是出租武器的》于11月21日提供下载，由知名制作人松野泰己制作的异质RPG《真红圣骸布》于11月28日提供下载，最后一款SLG游戏《机场管理人》则于12月5日提供下载。

事件 EVENT

PS Mobile SDK正式版提供，开发者支持方案正式启动

PS Mobile是SCE针对开放系统提供PS世界游戏乐趣的一项服务，通过该服务，在经过PS认证的平板、手机、以及PSV等移动设备上，都可以运行属于PS家族的游戏。

从11月20日起，名为“PS Mobile开发者方案”的开发支持计划正式启动，作为该计划的一环，PS Mobile SDK的正式版也将同日开始提供。SCE的此举是为了能够让更广泛的开发者为PS Mobile这一服务开发专门的游戏内容，除了日本之外，美国、加拿大、英国、法国、德国、意大利、西班牙、澳大利亚等国家也已开启了这项开发者支持方案，香港、台湾等亚洲地区的支持也即将展开。开发者利用本方案开发的游戏和应用，在通过与SCE缔结合约（年费7980日元，约合人民币605元，SDK本身的利用是免费的）之后只要通过简单的手续，就可以令这些游戏产品在PS Store上线提供下载。

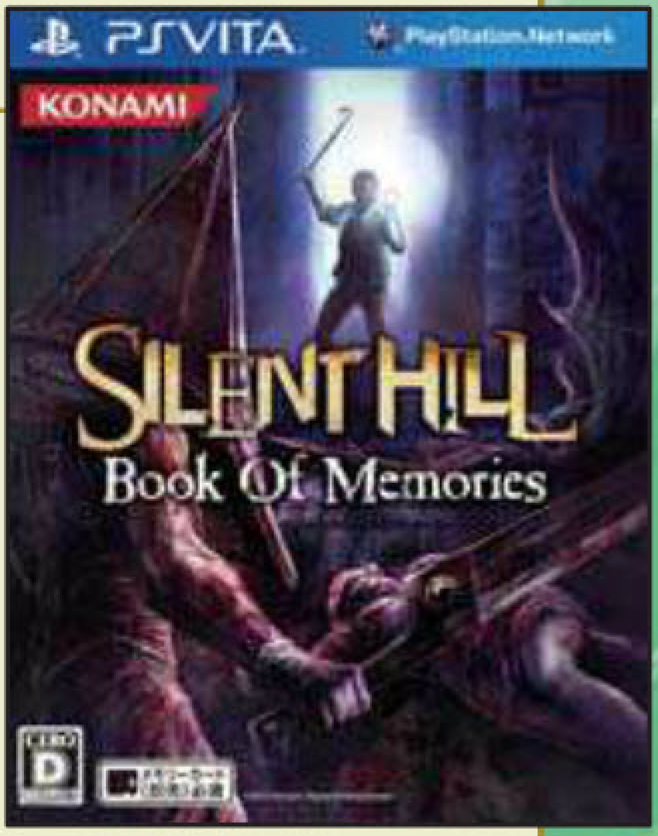
此方案除了提供在今年4月份推出的PS Mobile SDK公测版基础上进行改良、增加运行稳定性的正式版SDK之外，开发者们也可以通过互相交换意见的论坛，来获得来自SCE官方的支持。开发者们用之前的公测版SDK开发的项目，可以原封不动地继承到正式版中，并最终作为产品上线。

SCE方面承诺，今后将会在进一步扩充PS认证设备数量的同时，加大游戏开发的支持力度，加速在开放系统上提供娱乐体验的普及。

11月15日

SEGA旗下知名RPG“《光明》系列”的最新作《光明之舟》发售日确定，本作将于明年2月28日登陆PSP平台，售价为6279日元。凡预约本作的玩家，将可以获得名为“天使Fan Disc”的综合光盘套装作为赠品。该光盘套装中收录7大豪华内容，分别是时长约45分钟、由游戏声优神谷浩史、桑岛法子等演出的番外篇Drama；客串角色追加下载码；由菊田裕树作曲的完全OST集；角色歌集；角色设定资料小册子；桌游《胜者之光》的特制促销卡；包含特典语音、壁纸、图标在内的数字内容集。

11月15日



恐怖大作“《寂静岭》系列”的外传、PSV独占游戏《寂静岭 记忆之书》经过数次延期，前段时间终于已经顺利在欧美地区发售，而本日Konami也宣布了游戏在日本的具体发售时间。本作的日版将于2013年2月14日推出日版，其中实体卡带版售价为5980日元，下载版售价为5480日元。本作是“《寂静岭》系列”的外传作品，游戏一改以往的AVG游戏形式，变成一款俯视视角的动作RPG，并且支持最多4人同时联机游戏，系列历代中的知名敌人护士、三角头等怪物也会在本作中出现。

11月15日

Level-5宣布，PSV、PSP双平台的机器人战斗RPG游戏《纸盒战机W》，将于12月6日起期间限定免费提供追加剧本“米泽尔（ミゼル）篇”的下载。这个追加剧本绝非不痛不痒的更新，而是内容非常充实的原作延长线上的全新篇章，其中包括了丰富的动画和事件过场，当然也会有新的同伴加入。此外，如果将米泽尔篇打完的话，就可以在游戏内商店中购买3台究极LBX。“米泽尔篇”的故事紧接在本篇之后，讲述原本夺回世界和平的主人公们面前，突然出现名为米泽尔的神秘少年，世界再度受到了巨大威胁。

PSV版《梦幻之星 在线2》封测与正式上线日期确定

SEGA宣布PSV版《梦幻之星 在线2》，将于2013年2月28日正式上线展开服务。和目前已经在正式运营中的PC版一样，PSV版也将采取游戏免费下载、道具收费的运营模式。玩家只要通过Wi-Fi，便能立刻连上网络开始游戏。此外，PSV版和PC版可以在同一服务器游戏，两个版本之间的存档也是共通的。

在明年2月底正式上线前，SEGA将会展开一次封测，时间为明年1月中旬。从今年12月上旬开始，玩家便可以在PS Store申请封测资格，需要注意的是，申请只能通过PSV主机才可以进行。和之前的免费游戏《武士与龙》一样，SEGA将在《梦幻之星 在线2》正式上线的同日推出游戏的实体卡带版《梦幻之星 在线2 特别版》，售价为5229日元，相比免费版本增加了大量特典，包括特别时装2件（从8种中选择两件）、特别武器3件、原创玛古进化设备1种、Little Wing贴纸1种、音乐碟2种、FUN1000获得券、特别套餐30日权限等丰富内容。

此外，之前公布过的原定今年冬季上线、作为PC版和PSV版辅助平台存在的智能手机版（安卓/iOS）《梦幻之星 在线2 es》，将会延期至2013年内上线，延期原因是为了进一步提升产品品质。

11月16日

任天堂会员官方网站Club Nintendo公布2012年度金会员、白金会员的会员特典，其中之一为原创游戏《任天童子》的下载资格。《任天童子》是一款加入了迷宫RPG要素的回合制卡牌游戏，以废墟都市为舞台，玩家在游戏中需要使用在黑暗中开拓出道路的“让步札”、以及能够召唤出式神的“式札”，推测出看不见的敌人的位置，夺回被抢走的神器。《任天童子》将于明年3月份提供下载，虽然是一款下载专用的NDSi游戏，但只能通过3DS/3DS LL下载并运行，NDSi和NDSi LL是无法下载和运行的。

11月19日

足球RPG“《雷电十一人》系列”前三作的3DS版合集《雷电十一人1·2·3 元堂守传说》再次宣布延期，这次厂商并没有给出延期后新发售日的具体日期，而只是把时间模糊地定在了今年冬季。Level-5给出的延期理由是关于品质的检证还需要一段时间，并表示只要一确定新的发售日就会立即告知。《元堂守传说》是NDS版“《雷电十一人》系列”前三作在3DS上的复刻合集，原本预定今年11月15日发售，后来宣布延期两周至11月29日，此次是厂商第二次宣布游戏延期。

11月20日

“《未知海域》系列”宣布在PSV平台推出最新作。这款作品名为《未知海域 宝藏之战》（Uncharted：Fight for Fortune），是一款下载专用的迷你游戏，游戏将于今年12月4日在PS Store上线，售价为4.99美元。据悉，这款作品由PSV首发大作《未知海域 黄金深渊》的开发商Sony Bend Studio负责开发，是一款回合制卡牌游戏，玩家们熟悉的系列历代角色将会以卡牌的形式在游戏中登场。本作能够通过与《黄金深渊》联动获得更多宝藏资源，而即使没有《黄金深渊》也不会妨碍正常游戏。

11月20日

大陆行货版神游3DS XL确定将于今年12月1日发售，售价为1699元人民币。正如之前所提到的，大陆版3DS XL将会内置《马里奥赛车7》和《超级马里奥3D大陆》这两款杀手级3DS游戏的简体中文版，也将支持神游e商店等一系列服务。此外之前一直未有定论的兼容问题也得到了答复——神游版3DS XL将会全面兼容港版游戏。神游版3DS XL将全部采用特殊造型设计，在普通的纯白、银、红黑三种配色方案的基础上添加原创图案，显得非常具有收藏性。

11月21日

SEGA宣布旗下老牌射击游戏《太空哈利》将会推出3DS版。3DS版全名《3D 太空哈利》，是系列初代的3DS移植版，将以下载专用游戏的形式来推出。3DS版将会对应主机特有的3D功能，为玩家创造更有代入感的射击体验。此外，3DS版的画面水准和操作将会保持原版的原汁原味，而画面比例将会调整为适配3DS的16：9。目前这款作品具体提供下载的日期和售价均没有确定。SEGA方面也承诺，在《3D 太空哈利》推出之后，将会有更多以前的经典老游戏以对应3D画面的形式登陆3DS平台。

11月21日

SEGA宣布将会在PSV专用网络游戏《武士与龙》中，推出包含公司旗下众多知名作品人气角色的“SEGA全明星包”，该全明星包将于11月28日上线，12月26日结束提供，为期大约1个月的时间，前半月和后半月卡包的角色配置会有所不同。这个全明星包中一共包含SEGA旗下17个知名游戏系列中的45位人气角色，如《樱大战》中的真宫寺樱、《如龙》中的桐生一马，《VR战士》中的结成晶等。该全明星包为付费提供，玩家每消耗300CP（代币）可获得一次抽取机会，随机获得其中的一张卡牌，抽取到的SEGA全明星卡牌可作为魔兽卡牌来使用。

11月22日

去年在PSP平台发售的RPG作品《七龙2020》，将继续在PSP平台发售续作。续作名为《七龙2020-Ⅱ》，故事紧接着前作展开，讲述在主人公所在的对龙特殊部队“从云”击退袭击东京的巨龙一年后，巨龙再次袭击东京。续作将在前作基础上再次强化作为卖点的角色编辑功能，编辑角色时可选择语音的对应声优也增加到了40名之多。此外，本作中还会追加全新职业“偶像”，该职业能够使用特殊能力“命令”自由操纵同伴，丰富的命令能够让战况把握变得非常灵活。

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

索命的召唤

《使命召唤 黑色行动 解密》发售之后，索饭们对PSV的最后一点希望也随之破灭。当初这游戏刚公布时，整个业界都在期待着掌机的FPS革命。但是今年E3展，育碧的《刺客信条Ⅲ 自由使命》被大力宣传，动视这款PSV版的《COD》之“密”还没有被解出来。于是大家开始纳闷：手握如此巨作，索尼为何不狠狠地吹一番?

直到《解密》正式发售之前，动视与索尼都没有对它进行过正正经经的宣传。到游戏发售后，大家才明白了个中奥妙——如此素质的游戏令人没脸宣传、没得宣传、也没必要宣传，一个几十分钟即可通关的游戏，长度还不如某些大作的体验版，素质还不如iOS的许多1美元游戏，要找出个中亮点着实不易。干脆就悄无声息地卖，也许还能靠《COD》这个金字招牌先招揽一些核心玩家。

在《解密》这款游戏身上，动视充分暴露了不比SE之流高尚的贪婪本性。SE是把万年冷饭定个20美元的价格在iOS上卖，而动视则是将1美元的手机游戏换个马甲后，以50美元的价格在PSV上卖。恨铁不成钢的许多索饭与《COD》饭们将此归咎于动视所托非人，专做垃圾游戏的Nihilistic Software实力太逊，成立十几年来只做过一款超过70分的游戏。这下倒好，《解密》以29分的Metacritic成绩刷新了下限，这大概是史上得分最低的年末商战主力“大作”。

在《解密》临发售前，Nihilistic将自己的名字改为nStigate，宣布今后将改做手机游戏。经营者们都心里有数，如此垃圾的游戏上市后，已经被做烂的Nihilistic品牌将成为让人避之惟恐不及的垃圾代名词，无奈只有脚底抹油，溜到另一个行业里以图东山再起。其实Nihilistic也很委屈——《解密》质量差的根源是动视给的预算太低，低到比许多iOS游戏都远远不如。Nihilistic得看着账本做游戏，游戏中处处充斥的廉价感是因为它确实很廉价，Nihilistic已经很努力地把钱花在刀刃上，让这款低预算的大品牌游戏尽可能比手机游戏好玩一些。其实从动视为它制定项目预算开始，已注定了今日的结局。这也从侧面证明了索尼确实没为获得这款“大作”而出钱收买动视，否则绝不至于搞到这样一个抹黑PSV的游戏。

《解密》创下《COD》史上最低分数记录，对动视没什么好处，不过动视也没什么好损失的。《COD》历史上的垃圾掌机版堆积成山，不差PSV这一个，也不会因为这样一个被人忽略的游戏而抹黑家用机版主系列的品牌形象。受伤的只有PSV，以及支持它的人们。

索尼说PSV是马拉松而非短跑，PSV目前尚未发力，也发不了力。索尼希望他日财务状况好转之后，能逐步为PSV提供靠谱的佳作，像PSP一样在中后期发力。但PSV处境的恶化程度已远远超出索尼的预想，主机销量预期连续三次下调，消费者、零售商、第三方的信心已降至冰点。PSV想跑马拉松，却随时可能成为刚蹿出几步便受伤退赛的刘翔。吉田修平说PSV不会像早期的PSP那样因力保PS3而遭到冷落，而事实是PSV正被全世界冷落。如果索尼无法在一年之内收买个《怪物猎人》级别的大作，PSV恐怕将失去最后的翻身机会。

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

下载超预期

任天堂的奸计再次得逞了！

前作在日本国内累计销量近500万的3DS版《立体动物森林》居然首发实体版出货仅60万套，就算再加上20万份下载版亦不过区区之数，稍有些经济常识的人都会清楚这完全是赤裸裸的饥渴营销商法。尽管如此，任天堂的阳谋还是大获成功，日本全境的初回出货迅速被一扫而光，连下载版的专用存储卡也出现大面积缺货。《立体动物森林》不但轻松地从《MH3G》手中夺取了3DS最高首发销量的宝座，还意外荣膺了日本国内至今为止付费下载游戏销量NO.1的桂冠，以目前发售两周间的销售趋势推移进行判断，下载版最终累计超过50万以上已成定局。曾几何时，下载超预期一直是索尼对于PSV游戏的殷殷期望，然而如今却被任天堂轻易实现，这样的结果或许很让许多人啼笑皆非。

所谓打铁尚需自身硬，索尼今日进退维谷的窘境实因多年的历史积淀所致。任天堂当年两度惨败于索尼手下，从表面上看似乎是两社实力对垒的结果，然而真正的原因却是广大第三方集体反呛任天堂霸权体制的结果。众星捧月的表面强势完全掩盖了索尼自身实力的不济，一旦洗心革面的任天堂努力拉拢第三方倒戈或保持中立，索尼的弱不经风便凸显无疑。索尼对于普及数字化下载业务的急切用心显然远胜于有些瞻前顾后的任天堂，然而由于自身缺乏足以拉动市场的大作软件，而第三方大手厂商又岂肯轻易让自家的看家法宝充当冲锋陷阵马前卒，因此其数字化下载业务的惨淡不振完全在情理之中。

反观任天堂，其推进数字化下载业务的步伐貌似谨小慎微，实则行事之果决远胜于竞争对手，接连祭出手中金字招牌来拓展市场。从年前首度用《火焰之纹章 觉醒》尝试付费DLC服务并大获丰收后，此番又不惜借助准国民级游戏《动物森林》的巨大影响力拓展数字化下载，再度取得了预期的成果。任天堂今时今日的商业成就实非幸至，一切皆源于其数十年来积淀的品牌美誉度。从NDS和Wii的巨大商业成功足以看出，第一方的软件开发实力越来越左右市场格局，而以跨平台经营为核心战略的广大第三方最多也不过充当锦上添花的角色，说到底最终还是拼各自家底的厚度。自平井一夫上台以来的索尼传统游戏业务的经营策略实际上渐趋稳健理性，PSP和PS3的绝地反击足以证明其战略方针的成功转换，然而第一方软件开发实力的长期低迷严重制约其进一步扩大战果，并间接造成了第三方厂商的不信任感，竟而造成了《怪物猎人》移籍这样的意外事件发生。

笔者对于3DS的成功普及一直深信不疑，然而对于该主机最为挂虑的便是数字化下载业务的推进步伐，《立体动物森林》的初步成功将对于家用游戏产业（尤其日本国内）造成相当深远的影响。不管某些人试图极力否认，任天堂始终是传统游戏产业的领头羊，其进退行止足以对整个产业的未来发展造成影响。数字化下载业务的推广无疑是大势所趋，也是解决商品流通渠道等诸多业界难题的最佳方案，任天堂无疑选择了一个非常合适的起爆源，《动物森林》无论品牌影响力还是游戏类型都非常契合赖以打开市场的重任，而且年末这个任天堂一贯强势的时间切入点也能进一步起到推波助澜的作用。随着市场竞争日益激化，传统游戏业务的利润率正不断下降，这也是导致许多厂商将经营业务转向社交游戏和手机游戏的根本原因，一旦数字化下载业务打开局面，对于任天堂自身还是广大第三方厂商的经营业绩都将产生巨大的推进作用。

稍前一段时间，有日本资深业界分析人士以《超级马里奥3D大陆》和《马里奥赛车7》这两款任天堂出品的3DS平台最卖座游戏的销售曲线和NDS平台的前作进行比较，得出了传统携带游戏用户大量流失的结论。然而《立体动物森林》的首发成功似乎大大出乎了许多人的意料，这款游戏的最终销量是否足堪比肩前作？数字下载用户将占据所有软件消费者的比例是多少？这些悬疑都需要通过漫长的时间加以检证。

道行百里而半九十，传统游戏产业的数字化下载业务前途多艰，任天堂无疑勇敢地踏出了关键性的一步。

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

栏目主持：胧月

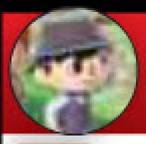
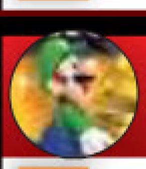
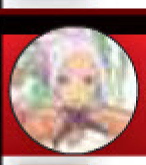
PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜 TOP 10

3DS发售初始，《任天狗+猫》的意外搁浅让玩家对任天堂的休闲品牌产生了质疑，而之后的《川岛隆太》新作销量也较为不温不火，幸好这次的《立体动物之森》正常发力，在两个星期的贩售时间中实体版和下载版的累计销量超越百万，成为本次销量榜的冠军。其余游戏均为正常发挥，PSV版《刺客信条Ⅲ 自由使命》由于自身素质有一些问题，因此最终销量可用“惨淡”形容。

软件销量（日本）

2012年11月12日～11月18日

排名	变动	游戏	日文名	资料	本周销量	累计销量	机种
1	NEW	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	31万5317套	103万7103套	3DS
2	↑	新·超级马里奥兄弟2	New スーパーマリオブラザーズ2	■Nintendo■ACT■2012年7月28日■4800日元	3万7802套	138万4844套	3DS
3	NEW	召唤之夜4	サモンナイト4	■NBGI■S·RPG■2012年11月15日■3990日元	2万2872套	2万2872套	PSP
4	NEW	刺客信条Ⅲ 自由使命	アサシン クリード Ⅲ レディ リバティ	■Ubisoft■ACT■2012年11月15日■6090日元	2万2110套	2万2110套	PSV
5	NEW	怪物猎人3 G 廉价版	モンスターハンター3（トライ）G（Best Price！）	■Capcom■ACT■2012年11月15日■3800日元	1万4963套	2万5406套	3DS
6	NEW	偶像活动 灰姑娘课程	アイカツ！ シンデレラレッスン	■NBGI■SLG■2012年11月15日■5040日元	9019套	9019套	3DS
7	↓	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！	逃走中 史上最强のハンターたちからにげきれ！	■NBGI■ACT■2012年7月5日■5040日元	8611套	23万2179套	3DS
8	NEW	世界足球 胜利十一人2013	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2013	■Konami■SPG■2012年11月1日■3980日元	8158套	5万4398套	PSP
9	↓	口袋妖怪 黑2·白2	ポケットモンスターブラック2·ホワイト2	■Pokemon■RPG■2012年6月23日■4800日元	5676套	280万6244套	NDS
10	↑	随心时尚 女孩风格 贪心宣言	わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言！	■Nintendo■ETC■2012年9月27日■4800日元	5584套	16万6065套	3DS

硬件销量（日本）

2012年11月12日～11月18日

在《立体动物之森》的带动下，3DS连续两周的销量均翻倍提升到16万以上，年度销量突破400万。PSV在经历了两周的生死线上的挣扎，饶是表现不佳的《刺客信条Ⅲ 自由使命》也将其周销量带回五位数。截止到11月18日，PSV在日本的累计销量已经达到99万7067台，没有意外的话在接下来的一周就能顺利突破百万了。

机种	周间销量	2012年销量
3DS	17万559台	406万492台
PSV	1万2019台	59万4282台
NDSi	173台	2万7098台
PSP	1万1197台	77万3046台

3DS累计销量 819万6231台

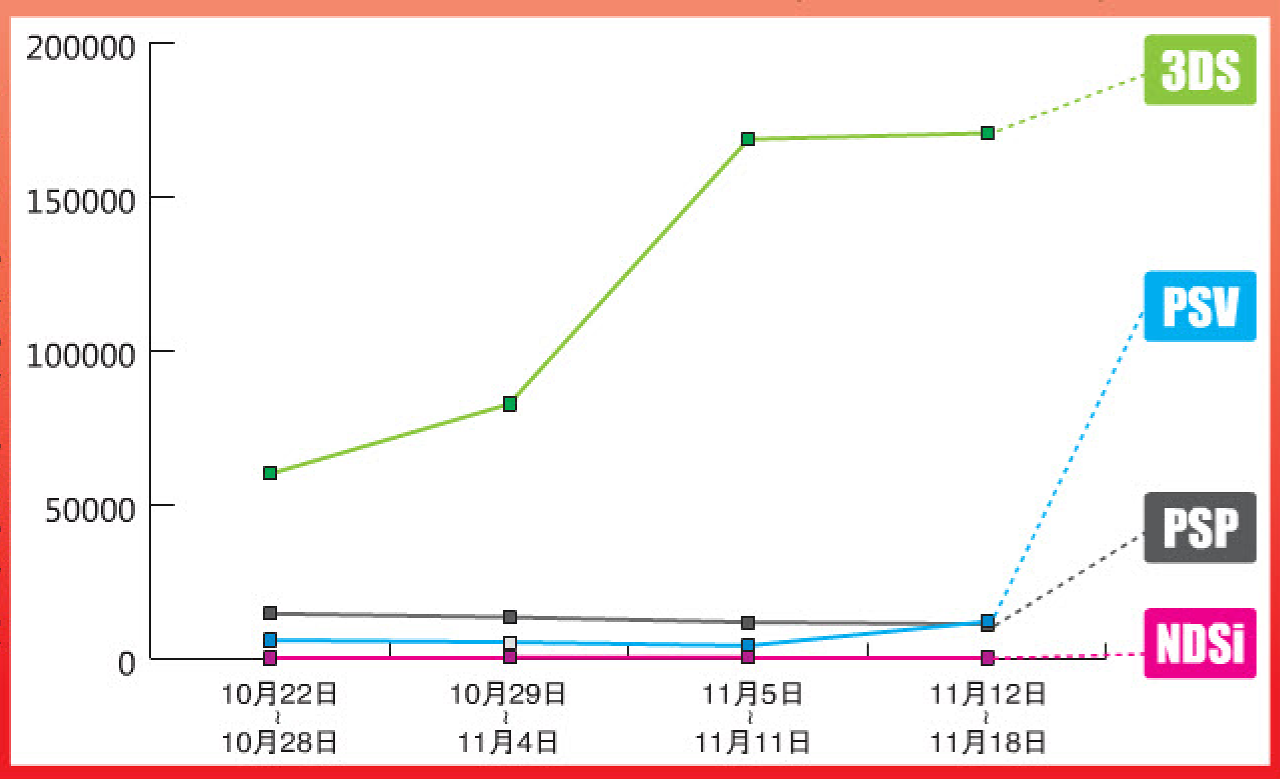
PSV累计销量 99万7067台

NDS+NDSL+NDSi累计销量 3286万2600台

PSP+PSP go累计销量 1900万9974台

四周间硬件销量推移表

2012年10月22日～2012年11月18日



这次评分的两款游戏可谓11月份PSV和3DS上最受瞩目的作品，《COD》本被看成PSV在北美的逆转王牌，然而游戏的实际素质并不能令人满意，主线流程过短为人诟病，但难度尚有保证。《立体动物之森》作为系列在3DS上的第一作，素质异常优异，联机乐趣无穷，即便没有明确目的也能玩得非常开心，评分也顺理成章地到达“黄金珍藏”之列。

栏目主持：胧月

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

使命召唤 黑色行动 解密

PSV

超人气FPS“《使命召唤》系列”在PSV上的首款作品，由《抵抗 燃烧天空》的NihilisticSoftware开发制作，时间设定位于《使命召唤 黑色行动》以及《使命召唤 黑色行动2》之间。

画面	★★★★☆
操作	★★★☆☆
AI	★★☆☆☆

总分 21

酷洛洛 画面其实还可以，但总觉得不像《COD》，不过想到是《燃烧天空》制作组代工的作品就释然了。每个关卡流程都不长，不过也因此没有CheckPoint，一旦失败就得重新来过，对于不擅长FPS的同学来说会有点不友好。操作方面，准星灵敏度过高，一般来说要调至最低灵敏才能慢慢习惯。音效方面，枪械以及爆破等效果音还是挺不错的，但是BGM的声音小到几乎听不见，重点是不能在Option设置，有点不人性化。而游戏的最大问题还是AI各种BUG，经常看见一些敌人会往墙边撞或者蹲在掩体后面发抖，令人觉得游戏还是个半成品。 **7**

LIKY 没有了喜闻乐见的丧尸模式，联机有点不尽人意。不知道是不是全球服务器的问题，网联经常自动退出，但是《燃烧天空》却没有这情况，还好没有联机奖杯，不然就悲剧了。 **7**

马修 双摇杆让本作在操作上比系列以往在掌机上作品的表现要强，传统操作和触摸操作的结合也不错。单个关卡虽短但也符合掌机拿得起放得下的特性，不过整体还是短得说不过去。 **7**

■Call of Duty: Black Ops Declassified■卡带
■Activision■FPS■第一人称射击
■2012年11月13日■1～8人■无对应周边

立体动物之森

黄金珍藏

3DS

“从今天起你就是村长……”莫名被当做村长的主人公，开始了还房贷、跑腿、打杂、募集资金建设村子的不归路……但是很开心。

感动	★★★★☆
休闲	★★★★★
收集	★★★★☆

总分 28

半夏 没有主题、没有任务、没有要求，每天的生活都很自由，这就是《动物之森》。这一次有许多前作中出现的的老面孔角色登场，让系列的粉丝十分亲切。追加了众多全新的昆虫和鱼类，增加了收集的乐趣。丰富的联机要素能够让玩家加深交流，但相对的自己单兵作战的话可能会十分寂寞。各种节日、突发事件让人感到在游戏中的每一天都很新鲜。新增加的南岛、订购装置也让玩家玩得更加轻松。总之这是一款满载治愈要素，只要玩下去就会深陷其中的优秀作品。 **10**

乌冬 可玩要素无穷多、联机模式欢乐有趣，这就是整个游戏最吸引人的两大特征。与小动物交流游玩的同时建设自己的村子，如何创造如何体验完全由玩家支配！ **9**

胧月 村子比NDS版要大不少，探索要素众多，高自由度能让玩家长时间沉迷于其中无法自拔。新增的服装下载设定能让玩家将自己设计的服装共享给其他人，乐趣满载。 **9**

■とびだせどうぶつの森■卡带■Nintendo
■ETC■其他・收集■2012年11月8日
■1～4人■对应邂逅通信、无意识通信

黄金眼 REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH

热血推荐 黄金眼评分 26 文 苍穹

3DS 世界树迷宫IV 传承的巨神

世界樹の迷宮Ⅳ 伝承の巨神

◆Atlus◆日版◆2012年7月5日

◆1人◆6279日元◆对应邂逅通信

游戏时间：140小时以上 | RPG | 角色扮演・迷宫探索

从NDS平台诞生并发展起来的“《世界树迷宫》系列”一直拥有较好的口碑，与日式萌系人设形成巨大反差的，是传统的迷宫探索RPG式玩法以及超高的难度。纵使游戏的难度令玩家们怀着不同的心情将其戏称为“自虐树迷宫”，但仍有固定的消费群体对这种硬派的核心向作品喜爱有加。作为转战全新平台3DS的首作，4代的综合表现究竟如何呢？

平台进化所带来的丰富元素

迷宫探索类RPG向来并不是以强大的音画效果作为卖点的，上个世代掌机上的绝大多数同类游戏，甚至本世代掌机上的不少作品，在战斗画面时都还是以静态图片和简单的特效来演绎的，用“简陋”来形容毫不为过。画面当然不是游戏的全部，但如果作品能在保证核心游戏性的同时强化画面，玩家也没有拒绝的理由。本作凭借硬件平台的进化，在战斗画面时终于“动”了起来，虽然玩家依旧看不到我方的角色，但第一人称视角下怪物的身姿活灵活现，各种强大的FOE也是魄力十足。怪物建模也非常注重细节刻画，在图鉴中玩家可以从不同角度进行欣赏，比如文字介绍中所描述的狒狒型怪物的红屁股，这在平时的战斗中是根本看不到的，但建模还是完整还原了怪物的设定，足见制作方的用心。取代前作航海模式的热气球模式有着截然不同的玩法，没有食料和航行距离的限制让玩家不需要耗费脑细胞就可以自由翱翔于大地上空，大地上的食材可以为队伍提供长时间的BUFF、或是获得经验值加成，非常实用，而由此派生出来的诱饵战术不但能

▲利用食材与FOE展开周旋是热气球模式的一大亮点。

转移FOE的注意，更可以凭此发动偷袭或是令其陷入中毒状态。邂逅通信作为3DS的独有机能，能允许玩家间交换各自的公会卡片，不仅如此，玩家更可以凭此收得其他玩家所培育的一名角色，再加上秘宝要素，充分体现了交换和分享的意义。不仅如此，官方还与各媒体积极合作，在网站、杂志上陆续通过QR码的形式提供道具、装备甚至是追加的QR任务，足以看作是免费的DLC内容，让游戏的生命力进一步延长。

细节进步但缺乏进化

除了前面提到的种种新要素外，4代在细节方面的设定也进一步方便了玩家。职业技能树的设定相较以往更加直观，玩家可以清晰地把握各技能间的关系，从而决定角色的培育方针；战斗中可以直接调出图鉴，随时查看敌方的弱点或耐性资料，这也利于玩家在战斗中有的放矢；热气球模式下的“携带磁轴”、绘图模式中的新增图标等，都令本作显得更加人性化。

诚然本作有着不少的新意，但是始终让人觉得缺一股劲，缺乏一种平台进化所带来的素质飞跃之感。热气球模式与主线剧情挂钩，存在感增强但乐趣方面却反不如航海模式，只有少数几个挡路的FOE以及第4大地敌方的飞空艇需要玩家动动脑筋。迷宫的环境特点相较3代有所削减，能给玩家爱留下深刻印象的陷阱寥寥无几，只有少数几个阶层以及通关后的追加迷宫的有以往的味道在，大多数小迷宫都是平淡无奇。（想想3代那些让人疯狂的落穴、警报和自动转向，4代的迷宫环境实在是太温和了。）怪物的生态习性明显可以做得更加丰富，比如昼夜有所区别，而作为诱饵的食材效果也应该增加，包括异常状态也可以再追加一些，让玩家在对付FOE的时候不单单要考虑战术，还要结合习性来使己方处于主动。但是本作进化的步子迈得实在有些小，爆发技只不过是前作极限技的团队版，职业数量反倒减少了两个。另外，如果说取消联机任务尚可以接受的话，那么不在队列的角色无法通过特技积累经验值就是一种倒退了（3代的分享经验特技“闻きかじりの经验”被彻底删除），一旦玩家想尝试新职业或新战术还得砍掉重练，实在是有些浪费时间。

▲FOE的习性如果能再丰富一些的话，猎杀的乐趣也会大大增强。

难度降低，是弊是利？

如果是系列的老玩家，相信对4代的最大感想就是——难度又降低了，这不单单体现在上手门槛上。“轻松（CASUAL）”模式的引入旨在拓宽市场，令新玩家不会被以往作品中那堪称“变态”的难度吓到，不至于因反复团灭的挫败感而放弃。但事实上就算是“普通”模式，4代的整体难度相比前作也有明显的下调，这并不仅仅是敌我的强弱差距缩小所造成的，更重要的是玩家有更多的方法来让自己处于有利的位置（比如食材效果），练级的速度也有明显提高（比如黄金稀有种的经验加成），但敌人的实力却并没有做相应的调整。最为明显的就是系列的招牌BOSS“三龙”，在食材和特技双重BUFF的影响下，三龙的吐息攻击威力大不如前，纵使有着威武霸气的3D建模也难重振昔日雄风。迷宫难度的降低则是另一个方面，迷宫面积虽然大、敌人数量虽然多、本作甚至还取消了回复帐篷的设定，但整体难度的下调令长途行军和未知的陷阱无法给玩家带来太多压力，队伍可以在其中闲庭信步，也就难免会让老玩家觉得不太过瘾了。超高的难度一直是“《世界树》系列”的特色，降低门槛吸引新玩家对于品牌的拓展而言无疑是正确的做法，但针对核心玩家的高难度也不应该有妥协，这样才不会丢掉本质上的乐趣。其实对于迷宫RPG而言，强大的敌人和丰富的战术才是最大的魅力。

▲玩家在紧绷神经面对有石化效果的怪物时恰恰才体现系列的核心魅力。

结语

《世界树Ⅲ》在日本本土的14万销量创下系列的最好成绩，而《世界树Ⅳ》目前已突破12万份，美版也确定于明年发售初发售，可以说本系列的固有消费群已经顺利从NDS过渡到了3DS上——制作方对于本作的态度比较保守，并没有做过大的变革也正是为了获得这一结果，就结果论而言游戏是成功的。但是4代在降低了难度的同时却并没有获得更多新玩家的认可，销量想要再有所突破，制作方就必须从自身出发，真正引入一些具有革命性意义的要素，才能在拓宽游戏乐趣的同时拓宽市场。

栏目主持：纸鸢

手机深入人们的生活似乎是在不知不觉之间完成的。仅仅是在十年前，我们还没有如此离不开手机，当年上初中时，纸鸢身边有手机的同学寥寥无几，相对而言拥有掌机的人数可能还要多上一些。而如今，我上中学的弟弟妹妹们已经是人手一部智能手机了，就连奶奶和姥姥也都有各自的手机……小小感叹一番后，开始本次的“便携领域”。

情报室

跨平台3D巨作《骑士冒险》上线

以骑士冒险为主题打造的《骑士冒险》（Knighty Adventures）是一款由Pangalore倾力打造的跨平台3D多人在线RPG，虽说该作上线的日子刚好与《威力扫荡》、《愤怒的小鸟 星球大战》等大作撞个正着，但是其优秀的表现依然抓住了众多玩家眼球。

《骑士冒险》结合了RPG的冒险元素和模拟经营的建造元素，在可爱的画风中融入极其华丽的3D效果，整体视觉效果非常养眼。在游戏中玩家需要建设属于自己的王国，玩家既可以在农田里种西红柿、土豆补充粮草，也可以挥舞刀剑来到地下城里挑战巨型BOSS，通过各种考验后能获得经验，从而提升自己的等级。游戏中的职业分为骑士、巫师、王子和射手共四种，这四个职业的属性被设计得有较大差异，鼓励玩家在线时组队协力刷怪，增加团队活动带来的成就感。在“战斗”这个核心之外，玩家还需参与到行政管理、开拓领土、建设城市等内政当中来，为整个国家的发展做出贡献。此外，《骑士冒险》是真正意义上的PC、Android和iOS跨平台作品，只需一个登录账号玩家便可在三个平台之间自由切换，没有硬件设备和系统的限制。

《愤怒的小鸟》星战版创新记录

广大玩家期待已久的《愤怒的小鸟 星球大战》目前已经登陆Android、iOS和PC三大平台，该作披上了《星球大战》的华丽外衣后，也让主角——愤怒的小鸟们面临了一次前所未有的挑战。据国外媒体报道，这款新游戏在上架美国区APP Store后不足三个小时的时间就成功登顶App Store的各种排行榜，创下了一个新记录。在这款游戏正式发布之前，Rovio就暗示《愤怒的小鸟》这款世界最流行的便携游戏将和影响最大的影片《星球大战》共同制作出新品，而且他们还发布了多个预告片，预热的工作做得十分充足。

在游戏中，明星小鸟们会变身《星球大战》中经典的正派主角，从地球打到太空上，而绿皮猪猪们的防御变成了太空空间站等各种高级设施，并且不再是单独地被动挨打了，猪猪们在建设了炮塔后，还能主动向小鸟发动攻击，而小鸟们的进攻也将得到原力附身，例如红鸟会挥舞光剑、黄鸟能发射激光……配合着《星战》电影版的音乐，用标志性光剑打出最具破坏性的一击，《星战》粉丝们必定在本作中得到极大满足。

iOS版《CS》制作完成，将在年内发布

《Critical Strike Portable》是一款由芬兰Studio OnMars开发的射击名作《CS》（反恐精英）的复刻作品，游戏目前已经推出了Android版本，并且迄今为止已经达到了250万次的下载，这让iOS平台的玩家们羡慕不已，不过近日Studio OnMars表示即将在iOS上发布画面质量更好，完成度更高的作品。

据消息称，这次的《Critical Strike Portable》将能实现跨平台的网络游戏对战，从目前公开的截图和视频来看，iOS版本由于使用了Unity引擎，画面的表现效果确实不同凡响，在大家早已熟悉的经典《CS》地图基础上进行了更加细腻的雕琢，荒芜宽广的沙漠，高分辨率的游戏背景，加上金属质感强烈的武器，忠实地还原了《CS》的游戏风格，让人更加欣喜的是，在复杂的场景下游戏依然能保证多人同屏有着较高的流畅度。操作方面游戏还是沿用了Android版的虚拟按键设计，所以操作难免无法和PC媲美，屏幕左下角是触屏游戏标志性的浮动摇杆，屏幕下面为跳跃按键，屏幕右边则是射击，上面则有对话栏，电筒按键等，可以说《CS》中的操作基本都具备了。

Studio OnMars表示游戏已经基本制作完成，只剩下一些收尾工作，并表示将在年内发布，《CS》的粉丝们很快就能享受这款作品了。

Google超低价Nexus 4误伤国内合作伙伴

之前Google公司通过其官方博客发布了全新的Android 4.2系统，以及基于这种操作系统的Nexus 4智能手机和Nexus 10平板电脑。由于定价只有iPhone5的一半，Nexus 4成为了近期新品发布中最受关注的产品。然而，这款四核手机的对手不仅仅是iPhone而已，这次Google超低价的策略有意无意间误伤了一大片同样将四核产品定在该价位区间且主打性价比的Android国内合作伙伴。

Nexus 4和Nexus 10被视为与苹果针锋相对的产品，Nexus 4的8G版售价仅299美元，约合人民币1900元，16GB版本售价349美元，约合2200元，该起步价格远低于以前的几代产品。美国本土用户还能选择运营商T-Mobile的合约版本，售价仅199美元。而苹果iPhone 5最便宜的16G版裸机在美国的不含税价格为649美元，几乎为

Nexus 4的两倍。除了火热的小米2手机外，近日在国内同样受到波及的还有联想的4核手机K860，该机的售价为2199元，通过京东商城发售，且始终处于供不应求的状态，但联想目前由于Nexus 4的冲击饥饿营销已经玩不下去了，不得已开始提前大面积铺货。

在国内IC元器件电商科通芯城执行副总裁朱继志认为："微软和苹果都很注重保护自己主导的生态圈，虽然Google也提出生态圈概念，但保护环节做得很不好。"这种情况在Android阵营的应用开发环节也能窥得一二，例如Google对Android应用的版权问题基本持放任的态度，即便在自家的应用商店内也是如此。因此，现在应用开发商开发Android应用，惟一看中的只有其庞大的用户群，并希望以此抵消恶劣生存环境所带来的阻力。

中兴nubia Z5曝光 一体成型至薄机身

日前中兴在北京召开了发布会，会上他们推出了全新品牌nubia（中文名称努比亚），其品牌定位是社会渠道高端智能手机。中兴还在发布会上推出了努比亚首款手机即Z5，并表示它由意大利设计师设计，至于该机的配置参数，官方只透露其配备的是5寸触摸屏和四核处理器，并内置有1300万摄像头。从nubia Z5的谍照来看，该机的机身要比iPhone 5还要薄上一些，因此机身厚度绝对不会超过7.6毫米。而从另一张图上来看nubia Z5很可能采用了目前比较流行的一体化成型机身设计，背部还拥有双扬声器以及一个带有支持LED补光灯的摄像头（官方自曝为1300万像素），总体上感觉在背部外观与HTC One X有些相像。据悉这款手机将在12月份正式上市，用户可以通过在线商城与实体体验店两种途径购买，有兴趣的朋友们不妨再等一段时间吧。

亚马逊推移动游戏背后的战略

野心勃勃的亚马逊开始觊觎游戏领域了，目前，亚马逊游戏工作室（Amazon Game Studio）已经推出了第一款移动游戏《空中爱国者》（Air Patriots），不仅支持自家的平板电脑Kindle Fire，该游戏还登陆了Android以及iOS平台。作为一款塔防类的游戏，《空中爱国者》需要玩家精密地对战斗机进行排兵布阵，击退入侵的坦克。该游戏的采用免费下载的方式发布，盈利模式非常简单——让玩家付费购买游戏内的道具。

亚马逊工作室执行主管Ernie Ramirez称，他们开发这款游戏的目标是简单易上手。他还表示，亚马逊游戏工作室在未来还将推出更多具有吸引力的游戏。

此举可看作亚马逊正式进入游戏市场的标志。亚马逊游戏工作室于今年8月成立，此前在Facebook上发布了一款网页游戏——《Living Classic》，但反响一般。

作为一个非常成熟的行业，游戏领域原本进入门槛相对较高，但随着社交网络平台和便携设备的兴起，游戏逐渐走向简单化、轻度化和互联网化。事实上，在社交网络应用之外，游戏已然成为几大移动平台以及Facebook上第一大应用类别。相对于传统客户端游戏，网页游戏和便携产品上的游戏开发周期更短、渠道更广、来钱快是很多公司进入这一领域的重要原因。不过亚马逊显然有更大的战略构想。

对于低价销售的Kindle Fire系列平板，内容资源才是其生态系统的关键所在。图书、音乐、电影之外，向用户提供更多原创内容显然能够吸引到更多买家，而此前尚无建树的游戏领域绝对是一块肥沃之地，这对丰富内容生态具有重大意义。而且，亚马逊并未将游戏封闭在自家平台之上，他们希望借助自主开发更深入地了解开发者在跨平台游戏开发中面临的困难，从而知己知彼，进一步加强平台建设。

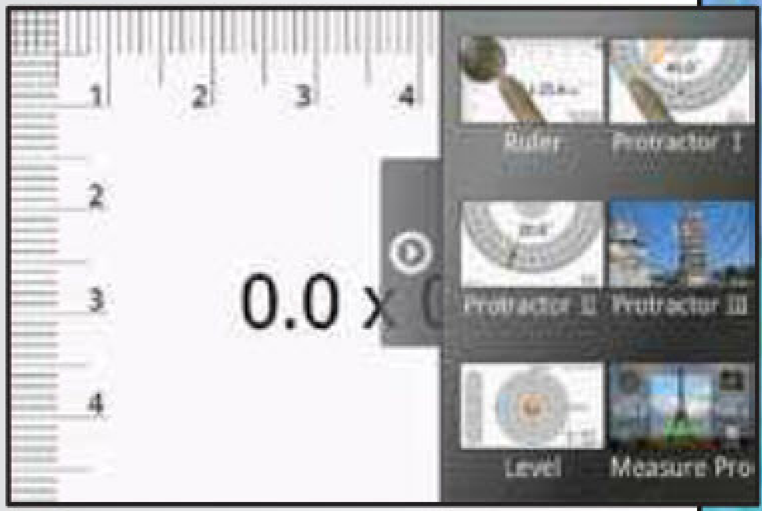
软件园

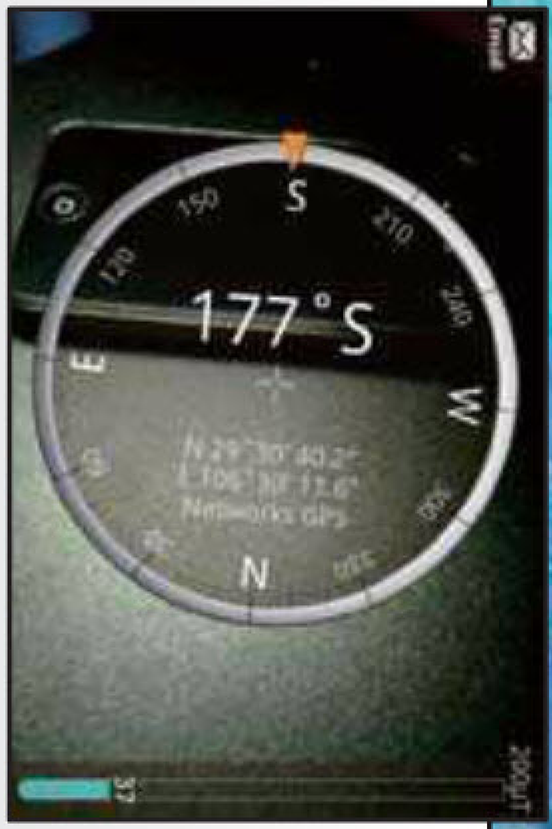
iOS

Smart Tools

类型：工具	厂商：Android boy
价格：0.99美元	版本：英文版

由于智能手机屏幕变得越来越大，在看书、查天气、玩游戏之外，开发人员还捣鼓出了很多有趣实用的功能，而这款“智能工具箱”中包含了许多实用的工具，你很难想象这么一个小巧的软件能让你的手机化身为一个多功能的测量工具。应用的主界面很简洁直观，尺子、罗盘、分贝仪、测距器等各个功能按钮都被醒目地罗列在上面，对于手机不同屏幕的适应性在本应用中得到很好的解决，智能工具箱可以自动辨认出屏幕的DPI来选择合适的“尺子”进行测量，而应用中的测距原理利用了经典勾股定理，用户在输入手机高度和被测物体的高度后经过计算即可得出距离，在试用中发现这种测量方法存在一些小误差，如果只是大概的估距完全够用。值得一提的是其中的声音分贝仪，应用通过麦克风检测环境音量，可以根据当前音量判断声音的嘈杂程度，并且在分贝仪的下方会有具体的文字说明当前音量会对周围环境造成什么影响，如果用户在家使用家庭影院又怕担心打扰邻居不妨用这个分贝仪当作参考。在这款工具箱应用中每个小工具功能相对专一，许多细节贴心设计让用户使用更加舒心，平时很多功能或许用不上，但真正需要时还是能起到救急的作用。





Android

音乐猎手

类型：音乐	厂商：缪斯娱乐
价格：免费	版本：中文版

音乐是一个很奇妙的东西，有时我们常会遇到偶然听见一首心动的歌曲却又不知道歌名的情况，事后要不是忘记这个事儿就是花很大的功夫都找不到，相信很多人都有过这样的经历。音乐猎手的界面色彩比较活跃，用户只需点击主界面右下角那硕大的橙色按钮即可开始用麦克风识别音乐，相对于国外比较出名的同类软件“SoundHound”和“Shazam”等，音乐猎手更加擅长辨识中文歌曲，经过测试大部分热门单曲或老歌都比较容易识别，不过或许是由于算法的问题，比较吵的摇滚歌曲的识别度要比旋律明确的流行歌曲更低一些。在识别歌名后音乐猎手的任务并没结束，用户还能直接同步播放歌曲显示歌词，自动匹配的歌曲专辑封面对界面的美化效果加分不少，如果用户非常中意这首歌曲可以直接把歌曲保存在本地。此外，音乐猎手内置分享功能还允许用户把歌曲分享到新浪微博、人人网等热门社交网站与自己的朋友进行分享。总体来说本应用在实测中的识别率和识别速度表现都相当优秀，识别功能之外的在线曲库为用户提供了更多的音乐资源，虽然应用在UI和细节体验上还有些不足，但相信随着软件的更新音乐猎手会有更好的表现。

游戏坊

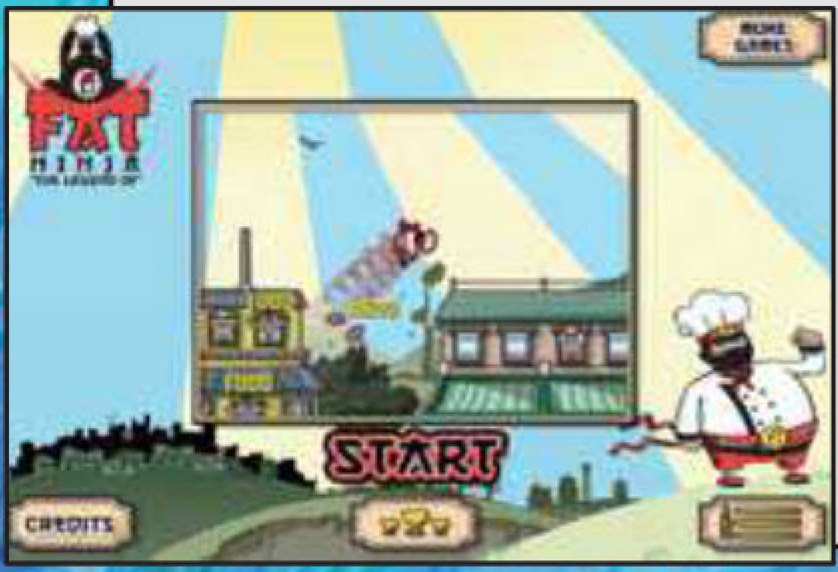
iOS

胖忍者传奇

Legend of Fat Ninja

■ Zephyr Games ■ PUZ ■ 1.99 美元 ■ 英文版

在手机平台上，“忍者”和“僵尸”似乎是两个永远不灭的题材，由于实在是过于泛滥，甚至让玩家们产生了一些审美疲劳。本作的题材依然和忍者挂钩，却摆脱了以往同类题材的奔跑和杀戮，游戏的画风非常卡通化，剧情讲述了一胖一瘦的两名忍者厨师，为了做出天下顶级美食而踏上了寻找完美食材的旅程，由于融入了不少恶搞元素让游戏整体氛围显得轻松惬意。本作的玩法跟《愤怒的小鸟》有相似之处却又不完全一样，玩家需要利用巨大的弹弓把胖忍者给弹出去，最终目的是把食材店老板砸晕并把食材抢夺过来。说来感觉很容易，但实际在关卡中胖忍者在空中碰撞到物体后会产生反弹，实际落点并不准确，还好胖忍者自身拥有三段跳能力，适当加以利用可以更准确地打击目标，而且多利用胖忍者的体重砸毁物体可以获得更长的滞空时间获取高分，不过要留心的是，忍者落地后会减少一条生命，三条生命都用完后即宣告GAME OVER。总的说来，这款忍者题材作品给人耳目一新的感觉，在相对正统的玩法基础上进行了一些细小的创新，非常适合在休闲的时候拿出来玩上两盘。



Android

空中爱国者

Air Patriots

■ Amazon ■ SLG ■ 免费 ■ 英文版

塔防在近些年的蓬勃发展已经让其渐渐成为了一个相对独立的游戏类别，题材也是丰富多彩，亚马逊开发的这款以飞机为题材的塔防游戏在同类作品中显得比较特别。本作的画面算不上多么地特色鲜明，但冰雪、郊外、高速公路等关卡都还是做得细致入微，游戏玩法比较出彩的地方在于不并再是单纯地采用静态设置炮台防御，玩家要控制飞机画出飞行的路线，让它们不断盘旋在地面目标的上空，持续打击从地面进攻的坦克、装甲车等单位，这种操作设定在刚开始时会让人觉得有些手忙脚乱，不过一旦熟悉后就会发现操作感十足，每时每刻都需要为下一步的行动做筹划。游戏中消灭敌人后偶尔会获得绿色齿轮，它们可以用于购买不同属性的飞机，比如Tornado Bomber这架飞机在面对大片的敌人时会起到很好的轰炸效果，而Lightning Flash这架飞机则更能进行精确打击。相对飞机的属性，其实玩家设计打击路线在关卡中起着更重要的作用，特别是在同时拥有好几架飞机时玩家必须提前规划好，中途不断更改会留给敌人更加充裕的推进时间，造成最后的失守。从这款作品可以看出，亚马逊试水游戏市场的表现还算不错，新鲜的体验和紧张的游戏节奏让玩家在游戏时可以全身心投入其中。

周边屋

《刺客信条Ⅲ》限定版

前段时间红得发紫的家用机大作《刺客信条Ⅲ》也没有忘记沾一下苹果手机的光，近期由日本手机配件厂商DEZAEGG推出了该作对应的限定版iPhone保护壳，适用于iPhone 4、iPhone 4S和iPhone 5三大机型，

保护壳图案包括主角的正面、背面、剪影等几种，整体风格简洁大方，非常吸引眼球。

黄金限量版iPad mini

如果各位觉得在苹果官网上标价为329美元的iPad mini还是太便宜的话，可来看看由英国奢侈品公司Gold & Co打造的黄金限量版iPad mini。

Gold & Co是一家专门打造黄金版iOS设备以及其他科技产品的企业，这一次他们带来的是全球首款24K黄金/瑰金iPad mini——没错，看上去就像是一大块金砖一样。

Gold & Co公司提到，限量版机器的所有的按键以及边框都已经经过手工打磨，以便在iPad mini表层的每一处都能够均匀镀上24K 黄金，而且每一台限量版的iPad mini都有自己独特的识别符号。另外，这些设备不会有任何形式的“锁区”，意味着你无论怎样入手这台机器，在全球的哪一个角落都可以使用。

这家奢侈品公司目前还没有透露这些限量版iPad mini的售价，不过他们之前打造的24K黄金版iPhone 5标价为5000美元，这个价格也许可以提供一些参考。不过，如果你想要入手一台，目前只能到阿联酋的迪拜、英国的伦敦等专卖店里去购入了。

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

栏目主持：苍穹

任天堂3DS掌机情报专栏

任天堂的新主机WiiU终于在北美正式发售，操作系统采用了多账号制度，同样也沿用了Mii形象以及e商店等经典功能，相信今后3DS的系统也会做出更新，与WiiU展开一定的联动。临近年末，各厂商都推出了大量的优惠活动吸引玩家，索尼为PS+会员送上了大量免费下载游戏，任天堂则为俱乐部2012年度的金会员、白金会员提供了额外的赠品。

3D短波

EVENT

11月10日：在韩国釜山召开的一年一度的G-STAR游戏展上，任天堂也首次参展，为到场玩家带来了《新·超级马里奥兄弟2》、《生化危机 启示录》、《超级口袋妖怪大乱斗》等新老作品的试玩。NDS的《新· 超级马里奥兄弟》曾在韩国创下了54万的出色销量，因此任天堂也非常关注这个市场。虽然韩版3DS也是单独锁区，但官方会在今后利用e商店提供韩版日文的游戏，新作的推出速度并不会太慢。

▶马里奥等任天堂的游戏明星在韩国同样具有超高的人气。

GAME

11月14日：e商店日服追加了3款下载游戏，分别是“《密室逃脱》系列”的第6弹《游戏天国小熊游艺中心篇》、《每度 花札》以及《联合01》中的优秀作品《解放少女》。《联合01》由4位不同的制作人负责的4款游戏组成，当时在销量方面并没有取得太好的成绩，不少玩家都认为拆分成下载版发售会更加合适，而今后另外几款游戏也会在日、美服陆续推出下载版，感兴趣的玩家不要错过！

GOODS

11月16日：任天堂俱乐部公开了2012年度金会员、白金会员的特典（等级根据会员购买主机、游戏软件后的充值点数而定，200～399为金会员、400点以上为白金会员）。白金会员可以从原创下载游戏《任天童子》、任天堂俱乐部2013年台历、马里奥主题扑克牌以及皮克敏主题手提袋中4选其2。

▲这套马里奥主题扑克牌是有半透明效果的，非常精美。

GAME

11月21日：e商店日服商品列表更新，3DS下载游戏为《联合01》中的《俺是出租武器的》，该作的玩法简单但风格非常欢乐。此外还有FC的经典模拟游戏《吃豆人》。美服方面仅余次日追加了一款3DS下载游戏《3D麻将》，虽然名为麻将，但玩法是大众熟悉的“连连看”。

次元口袋

用3DS发微薄

《立体动物之森》自带截图功能，众多有趣的图片堆积在3DS中，不知读者会不会想把它们展示分享一下呢？在国外推特风靡，有国外玩家研究出直接利用3DS上网功能向推特发送图片的小软件。近日国内玩家将其改良，使其能够对应国内的新浪微博，有微博的玩家可以按照下面步骤设置一下，体验一把来自“3DS客户端”的爽快感。

文 半夏

先确保3DS已经联网，可以使用3DS内置的浏览器浏览网页。然后点击URL，在浏览器内输入网址http://wb3ds.sinaapp.com 。

第1步

点击用微博登录，输入你的微博地址和密码，这个时候有可能会出现乱码，这是正常的，因为3DS内置浏览器只支持本版本下网页编码（港版仅支持繁体编码，日版仅支持日文编码），所以有可能会出现部分文字无法识别的现象，不用理会，继续输入就好，之后点击登录。

第2步

第3步

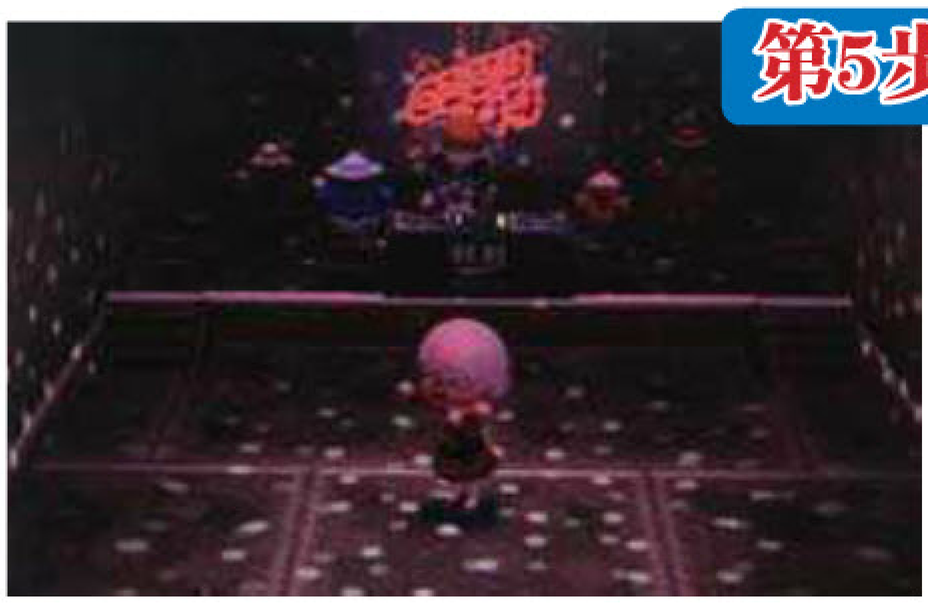
点击授权，同意微薄使用该插件。

接下来就可以自由上传图片了，点击“ファイルを选择”就能进入3DS内置相册选择心仪的图片，之后在下面的方框内可以输入微博内容。另外软件的作者还提供了《动森》的标签，勾选之后微博内容就会加上《动森》的话题，如果不勾的话就没有。

第4步

发送成功，快去自己的微博看看吧！

第5步



PlayStation Vita

总部PSV Azito

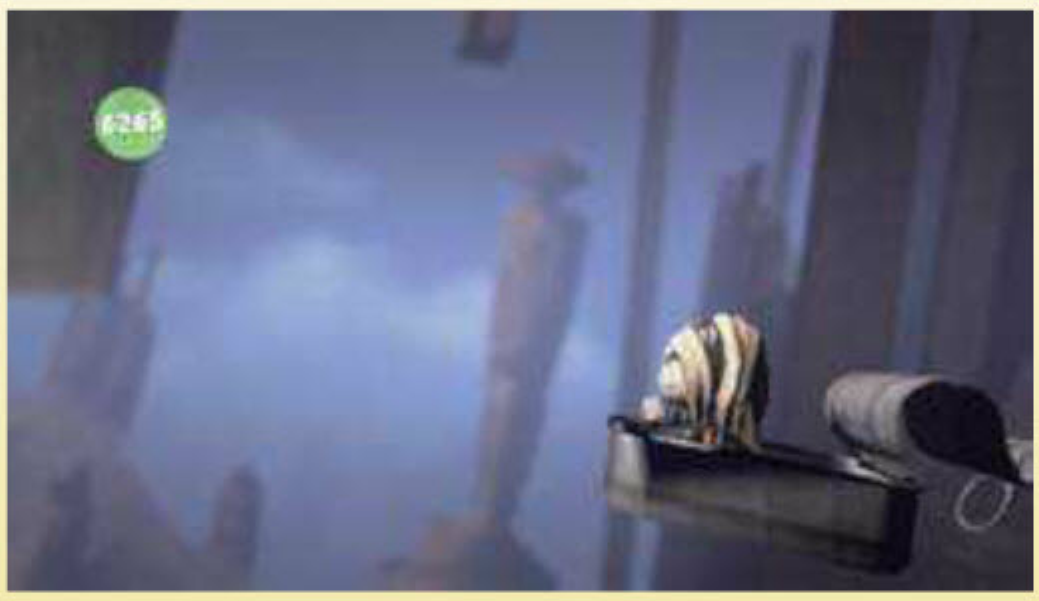
享受掌机的声光极致！

栏目主持：酷洛洛

在酷洛洛玩《黑色行动 解密》杀得天昏地暗的时候，PSV不知不觉就更新了2.0系统了。因为自己经常要查看邮箱，所以这次更新的邮件功能，本人还是挺喜欢的。这次PSV总部会有2.0系统的详细介绍哦。另外相信不少人都关心目前在PC上运营的《梦幻之星在线2》有什么新东西吧，这些内容将来都可以直接在PSV上进行的哦，这次也来给大家介绍一下。

《小小大星球》最新DLC“《重力异想世界》服装”包下载销售

《小小大星球》推出全新的服装DLC了，这次是同为自家游戏的《重力异想世界》角色服装包。服装包包括女主角在内的4名角色，此外还包括二十种能够在创造模式中使用的贴纸素材，喜欢DIY的同学说不定可以在《小小大星球》中创造一款属于自己的《重力异想世界》呢。另外该DLC还可以使用在PS3上的《小小大星球2》上，一举两得。



▶服装在游戏中的效果。

PSV破解的同学要小心！贴吧读者爱机惨遭被BAN

此前我们也介绍过有关利用个别PSP下载游戏，可以让PSV实现破解，运行记忆卡内的PSP ISO（目前2.0系统已封堵该漏洞）。而日前小编闲逛《掌机王SP》的百度贴吧时，发现有一名读者正因为使用该方法破解PSV，并且使用该破解的PSV进行联网后，而被官方BAN机（指主机被拉入黑名单，无法再使用PSV的一切线上相关服务）。图中这位读者的PSV显示消息框显示——“此PS Vita的Sony Entertainment Network存取已被禁止或者临时停止”，而从下面跟帖中得知，该名读者即使更换PSN账号，也无法进行联网相关服务。虽然编辑部中曾勇当白老鼠破解PSV的LIKY其爱机尚未出现类似情况，但这里还是向大家呼吁一下，在这个PSV破解尚未成熟的时段，还是安分守己，尽量支持正版为好，至少玩起来也安心一点。

《梦幻之星在线2》三个新职业大介绍

相信玩过掌机版“《梦幻之星》系列”的玩家都已经非常熟悉Hu（战士）、Ra（枪手）、Fo（法师）三个基本职业，那么我们就来介绍一下本次《PSO2》中新增三个新职业吧。介绍之前，先特别说明一下，三个新职业虽然分别对应三个旧职业，但新职业并非高级职业或进阶职业的概念，而是和原有旧职业完全平行地位的职业，只不过新职业的使用条件是原有对应旧职业必须达到30级。六大职业各有特色，再配合之前实装的复合职业系统，能让玩家随心所欲搭配多种玩法。

文 sakaro

Fighter（斗士，以下简称Fi）

职业特色

擅长连续攻击、巧妙地作战的职业，使用条件为Hunter（以下简称Hu）达到30级并且完成职业开放委托任务。相比Hu的单发大威力，Fi可以说是多段小威力速连的职业类型，讲究是连续攻击，实际大部分情况下Fi的输出威力超过Hu之上，属于纯攻击型职业。也正是由于Fi更靠近纯输出的近战职业，所以任何武器都没有防御一说，全部靠回避动作躲避敌人攻击，严格要求玩家熟悉敌人的套路的职业。

可使用的武器种类：双小剑、双头剑、拳套、枪刃。

武器特色

Fi可使用的武器也十分有特色。双头剑可以说是最常用武器，拥有多段，大范围，高输出的特点，配合双头剑特有“动作霸体”，可以开启风一样的护体效果；而双小剑是空中王者，可以连续不断地，长时间停留在空中攻击敌人；拳套则完全注重地面攻击，虽然距离十分短，但却是输出倍率相当高的武器。

双小剑

天赋特色

Fi的另外一个特点是其天赋分为勇气姿态与智谋姿态。顾名思义，就是要么选择增加正面攻击敌人时的威力，要么增加攻击敌人背面时的威力。开启其中任意一个姿态，另一个姿态的打击力就会相对减少，所以也需要知道敌人弱点是正面还是背面。

双头剑

拳套

Guniner（枪士，以下简称Gu）

双枪

职业特色

擅长巧妙的近接作战的职业，使用条件为Ranger（以下简称Ra）达到30级并且完成职业开放委托任务。相比Ra大炮的大范围输出，Gu可以说是更注重单体输出，操作感上则更像近战职业，华丽的动作是许多玩家热爱此职业的原因之一。可以说Gu是使用技能最频繁的职业，也正是因为如此，Gu才拥有其他职业所缺少的“PP恢复加速”天赋技能！

可使用的武器种类：步枪，双枪，枪刃。

技能特色

由于Gu自身就可使用步枪，所以Gu的副职业大多数情况下是Ra，99%作用是用来打脆化弹，而双枪则是Gu的主要武器。Gu的双枪大部分PA技能（技能光盘所学的特殊攻击）都是近身攻击，单体攻击力低下，再加上几乎全近身的PA技能，Gu曾经一度成为空有其表的“花瓶”职业。但随着特定稀有敌人掉落的PA技能，让Gu拥有了中远程攻击能力后，使得Gu从最弱职业几乎变为最强职业。可以连续的输出，并且伤害可观，再加上Ra的脆化弹，这一切都使得Gu一跃成为大家爱不释手的职业。

天赋特色

Gu的天赋特色是连锁系统，玩过掌机版“《梦幻之星》系列”的玩家应该非常熟悉这个系统。掌机版的连锁系统，只要玩家进行普通攻击，连锁系统便会自动开启；但在《PSO2》中，它并非固有系统，而是职业技能，使用一次后，必须经过一段时间冷却才能再度使用；其次，在开启连锁攻击后，玩家的普通攻击和队友的任意攻击都必须击中怪物的指定部位才会增加连击数，使用条件变得十分苛刻。不过，这也不能动摇“连锁攻击”加“脆化弹” 短时间内实现最高输出的地位。

Techter（术士，以下简称Te）

职业特色

擅长近接战斗与恢复的魔法职业，使用条件为Force（以下简称Fo）达到30级并且完成职业开放委托任务。相比Fo那种纯魔法职业，这个职业显然更接近传统定义中的神职职业，也相当于系列中的奶妈职业，Te与Fo的区别在于Te拥有强悍的打击防御力，使得Te在使用几个必须近身作战的魔法时，生存几率比Fo高得多！

可使用的武器种类：短杖，卡片，枪刃。

武器特色

Te的短杖是惟一具有武器槽的魔法武器，在物理攻击敌人后，会发生炎爆效果，这个效果的伤害则是根据玩家角色的法击力来计算，是相当具有特色的武器。

天赋特色

虽然Te的加血、加攻、加防等辅助魔法技能的天赋非常多，不过并不是大家的首选天赋， Te的“PP转换”可以实现短时间内连续输出，而Te的天赋“弱点伤害加成”则是直接提升输出的一个重要手段，这也使得Te的副职业几乎只有Fo可选，而Fo的副职业也几乎只有Te可选。总结上来讲，Te的主要输出手段仍然是魔法技能。值得一提的是，在特定稀有敌人掉落的稀有PA技能之中，有一个电系魔法可以瞬间集中敌人，甚至对中型BOSS也有效果，而Te天赋中的“领域突破”则对此魔法的范围也有加成，这也可以算Te一个小小的职业特色吧。

PSV 2.0固件更新介绍

11月20日，PSV固件版本迎来一次较大的升级，版本号由之前的1.81直接变更到2.0，这次升级最大的变化就是为PSV加入了PlayStation Plus（以下简称PS+）的服务，此外还有加入邮件客户端、改善浏览器功能等诸多变化，下面我们就来详细了解一番。

PS+免费体验

PS+是索尼为PSN会员推出的一项增值服务，之前已经对应了PS3平台，付费成为会员后可以享受一些优惠服务，包括，定期的免费游戏下载、购买游戏打折、下载专有内容、云存储空间（备份存档）、自动同步数据等（如自动下载DLC、同步奖杯），不同服务器的PS+内容都不尽相同，付费方式有包月和包年等，目前日服包月费用为500日元，包年5000日元，而让人高兴的是目前有免费体验期，大家登录PSN后就可以找到，在7天时间内可以体验一下PS+的免费游戏以及各种服务。

在PSN上也有了PS+的专门频道，日服目前有PSV版《墨鬼》完全免费，此外还有《捉猴啦》、《疯狂出租车》等PSP免费游戏。

▲7天免费体验期，大家可不要错过。

在线存储空间

开通PS+服务后，在PSV“内容管理”（コンテンツ管理）菜单中就可以找到“在线存储”的选项了，我们可以将自己主机内的游戏存档备份到网上（即使是之前无法Copy的存档也能备份），在线空间大小为1GB，备份存档绰绰有余，之后玩家可以随时将存档恢复到本地。这个功能对于那些同时拥有PS3、PSV的玩家来说无疑是最方便的，他们可以更方便地在PSV和PS3之间同步存档了。

▲上传存档要在“内容管理”中选择，别找错了地方哦。

自动下载更新

PSV会在玩家设定的时间自动下载所选择的游戏DEMO和游戏更新，另外也可以自动进行奖杯更新，奖杯信息将自动上传到PSN服务器，自动升级的内容可以在系统菜单中进行设定，这都是PS+所独有的功能。

▲系统菜单中可设定PS+的自动下载功能。

浏览器功能大幅改善

浏览器这次的更新也比较大，首先是终于加入了与游戏的同时启动功能，之前玩游戏时如果要开浏览器，必须关闭游戏程序，两者无法同时运行，这一点曾广受玩家诟病，现在终于解决了这个应该不算问题的问题，虽然有点晚，但总比不解决强。浏览器这次还加入了箭头指针功能，在按住L或R键时，用手指点击屏幕便会出现指针，可以用来在新窗口打开链接，此外，点击浏览器右下角菜单可以发现多了一个“发推”的选项，这两个字也许会让很多人摸不着头脑，其实这是一个与推特（Twitter）的联动，玩家只要先在PSV中绑定了推特账号，便可通过这个选项将浏览器页面发送到推特上与其他朋友分享，不过限于国内的网络环境，这个功能基本是废的。除了以上新功能，这次浏览器在流畅度和速度方面都有一定加强，拖动页面时顺畅多了，也基本见不到讨厌的“灰格子”了，用户体验明显好多了。

▲浏览器加入了指针功能，用户体验也改进明显。

邮件功能开始加入

2.0固件中，邮件成为系统标配功能之一，点击桌面上的Email图标便可以使用。使用之前当然要设定一番，如果有Gmail和Yahoo邮箱可以进行简单账号设定，直接填入账号密码便可（小编实际测试，Gmail账号成功登录，而Yahoo邮箱老是出错，原因未知），其他邮箱就要复杂一些，需要设置邮件服务器以及协议等等。

邮件支持最多5个账号，并可以存储联系人资料，最多5000个，当然联系人资料只有姓名和Email地址，没有电话号码（废话），而且联系人无法导入，需要自己一个个手动添加，添加后的联系人在发送邮件时便可直接选取了。

发送邮件时可以添加照片作为附件，可以直接拍照或者在主机相册中选取截图。不过总的来说，PSV邮件的功能还比较简陋，收到邮件时，简单的文字、链接等文本内容显示倒还正常，但是一些带有图片等复杂内容的邮件就会显示不全，甚至干脆提示为“这是PSV不支持的格式”，附件格式目前也仅仅支持图片。

▲邮件基本功能都已具备。

QQ邮箱的设置

经过小编测试，QQ、163等国内主流邮箱基本都是可以添加的，但添加后会报错，不过之后收取邮件正常，发送邮件会出错，不知道其他人如何，这里先将添加方法简单说一下，以QQ邮箱为例。

名称：任意

电子邮件地址：填写你邮箱名

协议：POP

接收邮件设定

Host Name（主机名）：pop.qq.com

用户名：填入你的邮箱名

密码：填入你的邮箱密码

发送邮件设定

Host Name（主机名）：smtp.qq.com

使用者名称：填入你的邮箱名

密码：填入你的邮箱密码

无线传输资料

之前PSV连接电脑传输资料时只能采用USB方式，这次加入了Wi-Fi无线传输的方式，摆脱了数据线的限制。使用该方式时要保证PSV与电脑处于同一网段的无线网络中。

▲除了USB方式，这次增加了Wi-Fi方式。

其他更新一览

1.截图功能大幅提升速度，并于后台完成，不再出现提示字样。

2.地图程序添加天气情报，可以在设定中开启或关闭，另外地图还增加通过Email发送地理位置的功能。

3.系统菜单中增加“最新资讯”的提醒方式，可以分别设定各个程序和消息的提醒方式，包括通知栏是否提示、音效是否打开以及PS灯是否亮起。

4.near界面变化，显示方式重新归类，好友动态被移至系统“好友”应用中

5.支持按键操作的系统应用增多，包括有派对、PS Store、朋友、群信息、奖杯、照片、地图。

6.内容管理支持文件夹的复制操作。

7.运行PS游戏时，画面尺寸增加“自定义”一项，另外背触板支持映射L1、L2、L3、R1、R2、R3键。

▲near的界面与以往有所不同，更加简洁明了。

▲“最新资讯”可以分别设定各个程序和消息的提醒方式。

8.“朋友”程序中，添加好友时可以附加留言。

9.播放影像时增加0.5倍速慢放功能，快捷键是方向键↓（左摇杆↓也可以）。

10.在Wi-Fi设定中增加“自动切断Wi-Fi”的选项。

11.在PlayStation Network菜单中增加Twitter选项，用来绑定推特账号

12.在PlayStation Network菜单中增加PlayStation Mobile选项。

电脑端“内容管理助手”同步更新

伴随着PSV的2.0固件升级，电脑端的“内容管理助手”也进行了更新，而且这个基本属于强制性，只有更新后才能连接PSV，之前的那个破解版助手OpenCMA在2.0固件上也失效了，老老实实地更新吧。

▲“内容管理助手”增加了“Wi-Fi连接设定”选项。

更新后可以发现内容管理助手多出了“Wi-Fi连接设定”的选项，这是对应本次PSV 2.0固件中的无线传输新功能的。

关于破解

2.0更新封堵了之前的所有的存档漏洞，利用《重力冲撞 携带版》等游戏进入自制系统的方法已经全部失效，不过wololo网站有黑客已经放出话来，2.0依然存在PSP模式的核心漏洞，他正在努力将自制系统移植到2.0固件上。

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2012年12月20日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第197辑上公布，敬请关注。

大奖

1名
北通动力堡垒移动电源BTP—6375

1名
北通潘多拉智能双核手柄

幸运奖

1名 北通原生铜HDMI高清线

1名 北通原生铜MICRO微型数据线

1名 北通原生铜苹果数据线

1名 北通原生铜MINI迷你数据线

1名 北通源动力便携充电器

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

北通 BETOP

PEGA

《掌机王SP》第193辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net

大奖

2名

上海市	黄凌宇
惠州市	胡乔辉

电池、手柄

幸运奖

5名

掌机周边

乌鲁木齐市	贺若愚
常州市	卢进
马鞍山市	许少玮
株洲市	易家兴
长春市	张钊玮

《掌机王SP》第193辑DVD问答—中奖名单

沈阳市	付伟健
苏州市	贺念禹
常州市	姚昕

答案：C

3名
PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。

《纸片马里奥 贴纸之星》制作组访谈

译 生于十月革命

编 苍穹 **美编** 咕噜

3DS游戏《纸片马里奥 贴纸之星》（日版译名《纸片马里奥 超级贴纸》）已于11月11日在北美发售，而游戏的制作团队——青山直彦（导演）、工藤太郎（导演兼编剧）和田边贤辅（制作人）也于近日接受了采访，下面就来看看本作在制作过程中的一些不为人知的内幕吧。

——“《纸片马里奥》系列”在之前的N64，NGC和Wii平台上一共推出了三款作品。对于那些还没有接触过本系列的玩家，您能否大致描述一下这款游戏与马里奥这个角色的联系，以及任天堂主要想让玩家在这款游戏中获得怎样的体验吗？

田边贤辅（以下简称“田边”）： 我们决定要继续沿用当年在N64时代创作出的纸片形象，并且想与宫本茂先生负责的平台动作类“《马里奥》系列”完全区分开来，为用户提供一种截然不同的体验，而这种体验是不会在动作类游戏中获得的。

——“《纸片马里奥》系列”以其轻松愉快的欢乐氛围而著称，为整个“《马里奥》系列”赢得了更多的声望，也丰富了系列的内涵。您能否对此略谈一二？此外制作组是否想急于利用这个特点来让该系列

脱离畅销的平台动作类《马里奥》作品的影响?

田边：起初“《纸片马里奥》系列”加入RPG元素的原因正是为了和平台类的作品区分开来，为了让新创作的剧情和之前的剧情相吻合，我们最终创造了一个全新的角色。然而，在《贴纸之星》中，宫本先生要求我们只使用马里奥世界中已经存在的角色，而不要用原创角色。于是我们就将注意力从剧情和角色转移到了“纸片”这个要素上，并尽了最大努力来更多地展现纸片使用的创意。游戏的主题是贴纸，所以我们在这方面也下了很大功夫。而只能使用系列中已有的角色来构造世界观和故事意味着我们可能要为每个蘑菇头（Toad）都创造一个不同的形象，虽然它们看起来长得都一样。所以说这的确是一个不小的挑战，但是我们已经成功地克服了困难。

青山直彦（以下简称“青山”）：本作没有在以往“《纸片马里奥》系列”作品中登场的原创角色。不过我们已经有了这些被玩家所熟知的“《马里奥》系列”的角色们，所以我们也能够将源源不绝的想法灌输到游戏中去，比如纸片元素和有趣的对话。这样一来我们可以说是成功地搭建了一个能够让玩家感同身受并乐在其中的《纸片马里奥》世界。

工藤太郎（以下简称“工藤”）：我们通过《贴纸之星》诠释了另一个集幽默、活泼和轻松为一体的游戏。这次的故事中只有马里奥和其他来自《马里奥》世界的角色，但我们给每个角色都赋予了截然不同的个性，玩家也会在第一时间感受到这点，就连库巴和其他敌人也不例外。还有就是游戏不仅仅有吸引低龄玩家的欢乐要素，而且还囊括了一些成人才能明白的冷笑话，所以任何年龄段的玩家都可以从不同的角度来乐在其中。我们还加入了大量只有在《纸片马里奥》中才能完成的“纸笑话”，近来的游戏由于画面的提升而更加注重真实和严肃的风格，更让我觉得出现一些欢欣鼓舞风格的游戏也是很有必要的。

——既然本作是“《纸片马里奥》系列”的第一款掌机作品，能否透露一下这和制作组在处理家用机版的时候有什么不同的侧重点吗?

田边：就我个人而言，我一直在构想能够最大利用现有硬件资源的方法，而不是很在意什么掌机和家用机的区别。这次选择了掌机化就是因为《纸片马里奥》的视觉类型非常适合由3DS主机呈现的这种3D效果。

——《纸片马里奥 千年之门》坚持了传统的RPG路线，而Wii版的《超级纸片马里奥》又是一款有着RPG元素的平台类游戏，那么您觉得对于《贴纸之星》来说是遵循了那种风格或者路线呢?

田边：当大家一想到RPG，就会浮现出那种利用获得的经验值来给自己升级的传统印象。在《贴纸之星》中我们尽了最大努力创造了一个冒险类的游戏，其中的战斗与经验值和升级完全没有关系。我们将

这种类型定义为“贴纸战斗冒险”。

——在开发本作的过程中您的灵感是否主要来源于《纸片马里奥》的前作，还是说您从《马里奥和路易》等掌机游戏中获得了一些独特的想法？

田边：我们一直在尝试剔除以往“《纸片马里奥》系列”中的一些要素，从而制作一款拥有全新战斗系统的游戏。虽然我们尝试保留了部分《马里奥和路易》中的那种强调按键时机的战斗系统，但并没有从那些游戏中汲取什么灵感或创意。

工藤：这是我第一次全身心地投入一款《纸片马里奥》的游戏中来，但发现以往作品中的角色一个也不会在本作中出现，于是我便决定了不照搬以往《纸片马里奥》游戏中的一些元素。然而，我当年的确参与了SFC主机上的《超级马里奥RPG》的开发工作，还为蘑菇头写了大量的对白，所以我觉得那款游戏的精髓多多少少很自然地就融入到了《贴纸之星》之中。

——本作采用了由调整好的关卡组成的目标导向形式，而不是以往的开放式结构，您能否透露一下这种设计选择的理由呢？还有，这种形式是否会贯穿游戏始终，还是说会有像《千年之门》中那样的开放式地图呢？

田边：我个人选择调整好的关卡的理由是为了让玩家可以随时中止游戏。这样一来如果玩家玩了没多久就已经忘记了自己身在何方的话，就可以看一眼地图来获知自己已经完成了多少部分，同时也会很容易地记住目前的位置是哪里。此外虽然本作中没有开放式地图，但我相信玩家也会感到游戏中存在着开放式结构，因为某一个关卡中的动作很可能就是其他关卡中解谜的关键。

青山：因为这是一款掌机游戏，所以我想制作一个能让玩家毫无顾虑地随时开始和中止的游戏结构。于是最终决定使用和“《马里奥》系列”相同的地图结构，每条路线都有路径与之相连。不过在游戏开始后玩家可以自行选择游戏路线，而并不需要从第一大关开始游戏才能进一步到达第二大关。

——如果关卡调整到了适合掌机游戏的长度，您是否能告诉我们一个普通玩家通关本

作流程大概需要多长时间？本作是一款足够长的冒险呢，还是为吸引寻求短期游玩时间的玩家而进行了调整？

田边：其实每条路线本身并不很长，不过我觉得完成整个游戏大概需要30到40个小时才可以，所以我不认为本作的游戏时间会很短。

——以往的“《马里奥RPG》系列”作品都有一个搭档或者助手和马里奥一起进行整个冒险，而本作看起来并没有继续遵循这一设定。为什么制作组会做出这样的决定呢？是不是为了将更多的注意力放到了贴纸要素上才删去了搭档的设定？

田边：没错。我们在开发中发现，在战斗和解谜中使用贴纸更为频繁一些，这和搭档系统会发生冲突。在《贴纸之星》中我们决定优先考虑贴纸这个主题，所以才去掉了搭档系统。

——在提升马里奥的各项数据和能力上，贴纸是如何起到像前作中技能点系统的作用的呢？玩家能否根据自己的游玩方式，选择特定的贴纸来调整马里奥的能力？

田边：玩家可以通过完成事件来提升HP的最大值，但是马里奥的能力值自始至终都是不会发生变化的，要想战胜更加

强大的敌人就需要更具威力的贴纸。玩家需要了解每一款贴纸的效果，并学习如何寻找对应的敌人来让贴纸的效果得到最大发挥。只是用光自己的贴纸的话是很难在BOSS战中取得胜利的，这时应寻找BOSS的弱点，并在正确的时间使用最具威力的贴纸才可以。

青山：玩家可以对贴纸进行组合来为每一次的战斗思考对策。随着游戏的进行，玩家可以携带更多的贴纸，这样一来可以帮助玩家发现更多的贴纸，在了解它们特性的同时也会找到自己喜欢的制胜贴纸组合。

——能否透露更多关于贴纸的信息呢？它们是一次性消费品呢，还是说某些贴纸是可以重复使用的？

田边：贴纸只能使用一次。不过在战斗中如果能在正确的时间按下按键的话，就可以在贴纸从屏幕上被撕下之前实现多重攻击的效果。

——游戏中可以看到青蛙装和库利宝的鞋子之类的强化道具，到底有多少贴纸受到了《马里奥》游戏的影响呢？是否有一些来自以往《马里奥》作品中的贴纸是制作组非常希望加入的？这么做是不是为了保持这些标志性强化道具的活跃度呢？

田边：我们在一开始就决定加入这些最为广为人知的贴纸：跳跃动作、锤子、蘑菇、花还有升级砖块等等。如果没有这些东西的话，就看不出来是一款和《马里奥》相关的游戏了。我们在“物品贴纸”上也下了很大的功夫，也就是将物体变成贴纸的想法。在选择物体的时候不仅要考虑这个东西在变成贴纸后是否美观，还要考虑它在战斗和解谜时的实用度。

——在一些有趣的实机视频中我们已经见识到了很强力的贴纸，比如一台庞大的电风扇或者一头饥肠辘辘的巨型山羊。很明显幽默元素在系列作品中占据了相当大的一部分，能否请各位描述一下你们个人最喜欢游戏中的哪个贴纸呢，或者说哪款贴纸能让你们捧腹大笑？

田边：我最喜欢的就是电风扇，非常震撼也非常令人惊叹。设计师很出色地完成了任务，让它看起来是如此的滑稽可笑。

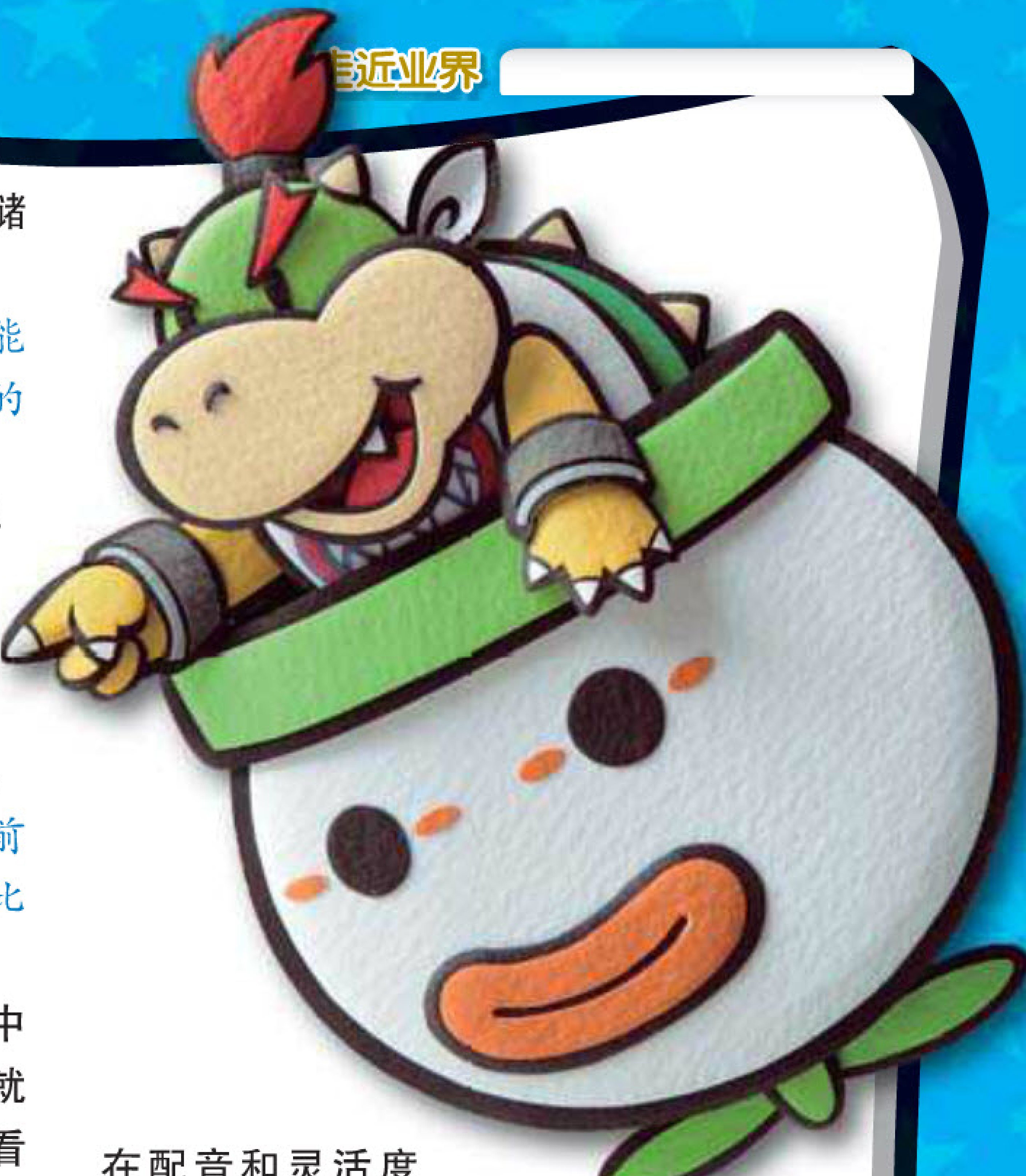
青山：很难选择啊，不过棒球棒肯定是我最爱的贴纸之一。“物品贴纸”都有着非常欢乐的动画效果，有的隐藏的位置会让人抓破头皮，不过我还是希望大家能够把它们集齐然后找出自己的最爱。

工藤：火鸡贴纸代表了80年代的怀旧嘻哈音乐风格，也是我和负责设计它的设计师所热爱的风格。如果有人和我的爱好一致的话，那么一定会发现它的搞笑之处，在制作的时候我们也是边做边哈哈大笑的呢。

——玩家可否自行创制或改变他们的贴纸？

田边：玩家可以利用在游戏中找到的部件来创造贴纸，但遗憾的是除此之外我们并没有为贴纸的创制加入更多的自由度。

——假如玩家可以自行创制不属于游戏中的贴纸，会是怎样的呢？



田边： 我觉得如果玩家可以利用3DS中存储的照片来创制贴纸的话会很有乐趣的。

——除了3D显示功能和画面的提升，您能否说明一下《贴纸之星》使用了哪些其他的3DS的机能？

田边： 我们的确优先考虑了3D显示功能并试图将其发挥到极致。

——玩家是否可以与本地或在线的朋友们互换贴纸呢？

田边： 很遗憾游戏中并没有包含这个要素。

——《贴纸之星》的故事和角色是否和之前的“《纸片马里奥》系列”有所关联呢，比如会不会有客串角色或者相关介绍呢？

田边： 正如我刚才提到的，本系列前几作中的原创角色不会在本作中登场。当然原本就来自马里奥世界中的路易是会出现的，看看大家能否发现他的踪迹。

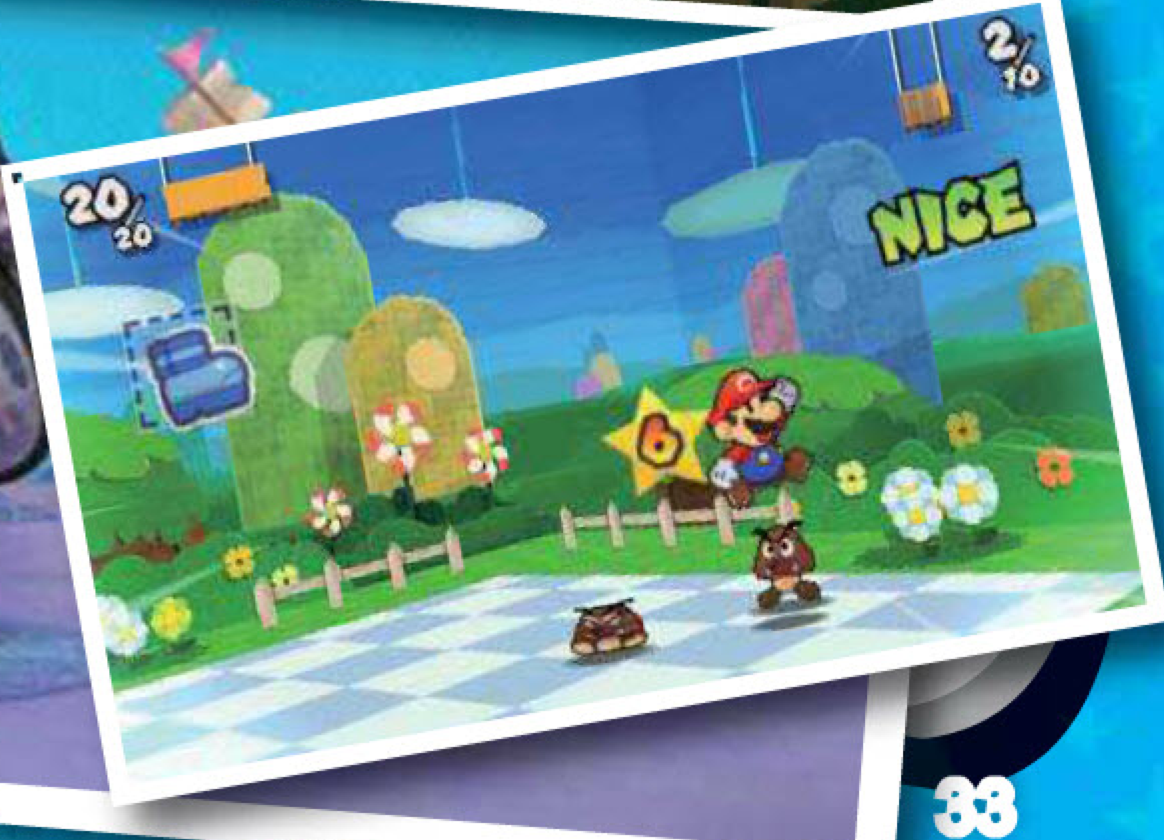
工藤： 《贴纸之星》中并不会有这样的联系。不过游戏中会有据说是某位来自前作中的角色写的一封信，大家说不定会有所发现哦。

——到目前为止，《纸片马里奥》仍然在坚持着尝试使用文字来表现对话。考虑到《新·光之神话》的配音表演的成功，也考虑到本作是任天堂的一个大作，您能否从设计准则和挑战的角度说明一下为什么仍然使用基于文字的对话呢？

田边： 为任天堂开发游戏的时候我们总是会忙碌到最后一刻，每个项目中不仅仅是文字，还有不少东西都要一改再改。如果我们使用配音的话，在开发工作接近末期的时候再修改起来就不会那么灵活了。当我们需要在配音和灵活度之间做出选择的时候，任天堂都是会选择灵活度的。

——现在制作组对“《纸片马里奥》系列”未来的新作有什么计划或想法吗，会不会在3DS或者是WiiU平台上推出呢？我们确信玩家们会很高兴看到一两个已经在计划中的设定概念的，或者是您自己心目中的一些成熟想法也可以。

田边： 我个人的话很乐意为系列制作一款新作，不过除此之外我无法再透露更多的细节了。



文 白菜 美编 sienna

《逆转裁判5》制作秘话访谈

广受瞩目的高人气法庭战斗推理类游戏《逆转裁判5》公布已经接近一年，TGS上也放出了本作的试玩版。由于与前作间隔时间太长，大部分铁杆FANS已经进入了饥渴难耐的状态。本辑“走近业界”为大家带来一篇关于《逆转裁判5》制作秘话的访谈，采访的对象是制作组的两位骨干精英，来看看他们对本作的一些爆料吧。

制作人

由于与在游戏公司就职的后辈一次愉快的谈话而选择转职，作为程序员加入Capcom。担当过《鬼武者2》的导演，从NDS的《逆转裁判2 Best Price！》起以制作人身分参与到系列中。同样担当“《逆转检察官》系列”的制作人，与山崎先生的组合引发人气热潮。最近感动的事情，是TGS上两天连续一开始就排在《逆转裁判5》展台前的FANS所洋溢的热情。

剧本导演

从《新生的逆转》开始加入系列制作。在“《逆转检察官》系列”担当导演。大学时代加入推理同好会，被“《逆转》系列”吸引而加入Capcom。交友关系中最让他高兴的是听到朋友说“区区山崎竟写出这么有趣的剧本，真不甘心”，以及失去联络10年的朋友看了TGS舞台后与他进行了联络。

制作正篇的压力

——TGS辛苦两位了。

山崎：看到玩家们的反响不错，真是松了口气。

——有令人在意的反响吗?

山崎：为了保持以前系列的印象并将画面变为3D，这次在绘画方面下了不少工夫。听到玩家评价没有什么不适应的感觉，才终于安心下来。

江城：因为至今为止都是2D，我们很担心玩家能否接受这种全新的表现方式。最后我们以自己的风格给出了结论，还好得到的反响大都是画面变得帅气和漂亮了。要知道虽然我们制作过《逆转检察官》，但系统可是完全不一样呢。

▲从法庭环境到角色绘图，全部变成了3D。柔滑的动作值得瞩目。

——而且这次的《5》可是“《逆转》系列”的正统编号续作呢。

江城：期待着本作的FANS热情非常高涨，因此能够发表本作真的非常高兴。说到底从《4》算起隔了这么久，也有工作人员的准备工作一直无法到位的原因在。

——《4》之后，系列的生父巧（舟）先生就去制作NDS的《幽灵诡计》了呢。

江城：在那之后又接手了《雷顿教授对逆转

裁判》，而我们则在制作“《检察官》系列”呢。

——但是FANS的呼声一直在高涨，大到必须要有人来制作。

江城：是的。所以在《检察官2》制作完成后，大家都有了共识的情况下，我找到了山崎，跟他说了《逆转裁判5》的制作计划，并希望他负责剧本。

山崎：我早就清楚玩家一直在等待着，也早就想着这一作不出不行。既然在这个时机找到我，那么不接手可说不过去呢。

江城：话虽如此，但还是必须做好相应的心理准备。

——的确如此。

江城：虽说我从《逆转裁判2 Best Price！》起就经手这个系列，山崎也经过《新生的逆转》和《4》理解了系列的趣味所在和制作方法……但毕竟是《5》呢。（看向山崎先生）还是有些压力的。

——而且空隙拉得太长，让玩家的期待和制作难度也是直线上升。

江城：嗯。算上最近从iPhone版开始接触系列的轻度玩家，还有一直以来的狂热FANS，一想到要制作出让两者都能够接受的作品，压力就非常大呢。所以说，一开始听到消息时，并没有直接为能制作正统续作而雀跃。在兴奋之前，必须先有一番精心探讨。

——详细来说的话?

山崎：虽然不至于做到保证“几个月内要完成剧本”这样的程度，不过大概从去年秋天开始提起这个话题算起，直到可以看到剧本的雏形为止经历了无数次讨论呢。

江城：除了剧本方面以外，由于这次的平台换成了3DS，因此如何表现本作的画面也成为了一个课题。因为《雷顿教授对逆转裁判》已经公布了会以3D进行表现，所以关于我们这边的画面绘制，就先从公司内部选出一名美术指导，然后集结核心人员对画面和人设进行了讨论。

——这次发表的插图，就是以这样的流程让公司内部的人绘制出来的吗?

江城：是的。因为该工作人员也负责了《检察官2》的插图，所以跟系列还算有缘。于是就像这样，当画面绘制和剧本两方面的讨论结束之后，到达了能够看到方向的阶段，就决定于今年1月的10周年活动上正式发表。

——原来如此。然后在活动中正式公布标题时，就可谓完全做好了觉悟呢（笑）。

江城：的确是。反响实在太厉害了。

山崎：（点头）那个真是令人颤抖。

▲1月29日举行的“逆转裁判10周年特别法庭”上，发表了本作的制作消息。

讨论期间的剧本合宿

——说起来，山崎先生这个“剧本导演”的职务名称，不太常见呢。

江城：山崎在写剧本的期间，如果还要负责关注整个剧本小组并确认品质的话……这样一来负担实在太大。于是就干脆把他的职务分割开来了。

——也就是说这是为了让山崎先生集中全部精力，创造出优秀剧本的安排呢。

江城：也可以说是给他压力哦。

山崎：比起玩家们带来的压力来，根本不算什么（笑）。

——顺便问一下，剧本小组有多少人呢?

山崎：现在是4个人在一起创作。

江城：最终品质检查是由山崎来负责并修正。

——有像《检察官》那时一样搞剧本合宿吗?

山崎：有哦。就在决定制作《5》之后，也就是刚才说到的讨论期间内。和《检察官》的时候一样，企划和人设聚在一起，4天3夜一直在工作……

江城：我这次没有参加呢。反正你们也是大概下午5点左右的时候说着“反正制作人也不在”，然后跳进泳池了吧（笑）。

山崎：没有哦，这次比较安分守己呢。倒是《检察官2》的时候，江城先生你不是跟我们一起跳进泳池了吗！

江城：说着“1小时左右无所谓啦，休息一下！”（笑）。

——（笑）。合宿的时候，决定了剧本的大致走向吗？

山崎：是的，全体的走向、主要角色的设定，还有各章节的概念都在某种程度上定下来了。

——好厉害。去年秋天就已经定下那么多了呢。

江城：因为那是能否做好本作的重要验证呢。

▲TGS上能够体验第一话《逆转的倒计时》的开篇部分，主题是“法庭崩坏”。

——原来如此。这次发表的第1章节的法庭爆破事件也是在那时诞生的。

江城：因为概念是非常重要的呢。这次“法庭崩坏”就是这样的概念，如果是能够吸引大众的主题，并且能以其为枢纽展开各种各样的事件，就能令人在游戏过程中非常在意接下来的事件展开。

山崎：特别是第1章，我们认为必须得是具有冲击性的事件。

江城：话虽如此，但在决定是“被破坏的法庭”之前，绕了不少的圈子呢（笑）。

——最开始好像还有“飞在空中的法庭”的点子呢。

江城：就是就是。（看着山崎先生）真是，想得太多太杂脑子都变得不正常了（笑）。

山崎：才没有不正常呢（笑）！我先声明一下，那可不是真正飞在空中的法庭哦。而是像全息投影的感觉……

江城：真是的，看到那个的时候，我在想你真是累坏了呢（笑）。

——其余还有些怎样的概念设定呢？

山崎：还有被判有罪的话就当场执行死刑的“拷问法庭”。

众人：（爆笑）。

山崎：终归只是一堆点子里的其中之一而已啦！

成步堂龙一的回归

——继续刚才剧本的话题，山崎先生在负责《检察官》的剧本时曾说过“化身为了御剑”。那么这次也化身为了再次成为主人公的成步堂吗？

山崎：（低语）是的……不过化身成步堂很困难呢。之所以这样说，是因为御剑原本不是主人公角色，所以角色特征有设计得浅显易懂的一面。但成步堂原本就是主人公角色，是任何人都能够代入感情的平板型角色。因此直到我把握这种角色的视点和特征为止，花费了不少的时间。

——再加上《4》中的成步堂，完全就是看透一切的角色形象。从那个形象再次转变为主人公，非常够呛吧。

山崎：因为距离《3》的时候有8年的空窗期，所以转变的部分就准备以成步堂想法一转再次站上法庭的角度来描写。这次设计了心音这个全新的律师搭档角色，而处于她的上司和所长这一立场上，对于成步堂来说也会是一次新鲜的体验。他在继承《4》的故事的基础上，还会有《3》之前的稚气一面。

——于是再次站上法庭的成步堂，就成了还残留着以前清新感的角色。外表上看起来也比《4》感觉年轻了一些。

江城：外表方面也做了很多次尝试。比如因为《4》里面留着不修边幅的胡渣子，这次要不要就试着改为潇洒的络腮胡之类的。

山崎：的确有这么回事呢。还有代替外套，穿上美贯手织的毛衣什么的。

——顺便问一下，两位心目中的“成步堂”是怎样的人呢？

山崎：在我心目中，果然还是“到最后都信赖委托人的热血律师”，但稍微有些腹黑……的感觉吧（笑）？我所想象的他的声音有些严厉呢。

江城：嗯嗯，有时候会

►主人公成步堂龙一。商标般的发型上追加了前发。

很毒舌呢（笑）。而且意外地还有大胆、厚脸皮的一面。《3》中第1章出场的年轻时的成步堂给人一种软弱的感觉，但也在法庭上为我们展示了不管陷入怎样的逆境也决不放弃的成长。《4》中即使被剥夺了律师资格，也为了改变司法界而在行动着。他并不只是单纯，而是兼具一定程度的狡猾的角色形象。

新搭档希月心音

——刚才也提到过，心音作为站在成步堂身边的律师这一身分来看，以女主角来说算是特例呢。

山崎：的确。一直以来要么是灵媒师，要么是魔术师……

江城：都是些很有个性的人呢（笑）。

山崎：这次是从“想要一个共同战斗的女主角”这一点上出发的。为了描绘挑战新事物而成长的成步堂，也需要一个身为部下的律师。

——从性格上看比较像《检察官》中美云的类型，是山崎先生喜欢的精神饱满的类型呢。

山崎：的确如此（笑）……

江城：因为是剧本作家，这些地方就完全是随心所欲了（笑）。

山崎：哪有这回事（笑）。美云如果说是“精神饱满”，那么心音就是“好胜”。果然还是设计成让上司的成步堂会感到困扰的，主动出击的类型比较有趣。

——对于心音的形象设计，江城先生是怎么想的呢?

江城：一开始的时候那真是很不得了的角色呢。因为能够看到对手的内心，所以就像是战队的女性角色那样，还戴着SF风格的护目镜……果然说起主要角色，站在玩家的角度去看，如果一眼看上去不觉得有趣的话，那就毫无意义了，因此形象重新绘制了好些次。

山崎：初期设计的SF风格心音看起来完全不像是律师（笑）。不过当时设计中的精华，也就是短夹克、右手的手套和颈子上吊着的“MONI太”等设计都继承了下来。

——那个是叫做MONI太啊。

山崎：因为可以变成显示器（Monitor），所以就叫MONI太（笑）。MONI太就像是电脑一样，而心灵观测器就是其中一项应用程序。

——在TGS上试玩之后发现，MONI太会不断变换颜色呢。

▶利用挂在颈子上的MONI太，分析对手的心理。

江城：被发现了吗。那个是跟心音的感情同调进行变化的。

——果然如此。注意到这一点再去玩好像会很有趣。

江城：顺便一说，“心音”这个名字当初也纠结了很久。虽说山崎一开始提出了“**ココネ**”这个名字，但是在我心目中她既是女主角又是律师，因此一直无法接受这个名字。不过山崎也一直坚持“绝对用**ココネ**比较好”，不肯退缩。

山崎：结果双方都不肯让步，总而言之就决定先尽量多拿些备选方案出来。

江城：最后收集了200个以上的各种各样的名字，但即便如此也没有一个觉得合适。这个时候山崎提议说“想要将**ココネ**写成这样的汉字”。“**ココネ**”这个名字一开始是以片假名的方式提交的，转换成汉字的话，姓氏的“希月”是指对事物产生“注意”的“气づき”，而名字的“**ココネ**”就写成与游戏相关的，听到心灵之声的“心音”。当汉字写出来以后，我觉得这是非常符合“《逆转》系列”感觉的名字，于是就认同了。

山崎：原本就是从“心灵之声”想到的名字，因为考虑到汉字也许不好念才写成片假名。但是看来写成汉字还比较容易传达意图呢。

江城：一开始就提交汉字的话，明明就能省去很多麻烦呢。嘛，这也是从“《检察官》系列”一脉相承下来的开发组的“互殴”式交流了（笑）。

▶心音喜欢的东西是运动后的一杯橙汁，以及胜利的喜悦。两人会以怎样的互动来解决事件呢？现在开始就非常令人期待了！

重视《逆转》的本质

——那么请对FANS说句话吧。

山崎：顶着巨大的压力，为了创造出不辱《5》之名号的作品，包括我在内的所有工作人员都在打起精神制作中。我保证这将是一款有趣的作品，敬请期待吧。

江城：自负责这个系列开始，最为感触的还是FANS的热情。我已经向所有工作人员传达过，在制作《5》的时候，时刻都不能忘记这是大量FANS待望的作品，以及不能单单只满足于玩家的要求，还要考虑如何将其做到更好。我想告诉大家，你们的热情已经确实地传达到了我们这里。

——《5》虽然有着各种各样的全新尝试，但也有系列绝对不能改变的特点吧。两位认为是什么呢？

江城：就是所谓的“逆转剧”吧。这是绝对不能少的。不管是画面还是什么的发生改变，从危机之处展开逆转这一关键点是绝对不能抛弃的。

山崎：在《检察官》的时候，就“逆转”这个单词进行了很多结合环境的解释，比如连犯罪现场也逆转了一下。但“逆转”一词原本就是为了描绘逆转剧，从法庭裁判这一场景所借鉴过来的。我也经常一边烦恼着这一点一边写剧本。

江城：（看着山崎先生）现在也正处于烦恼的阶段中呢（笑）。

调查文档1

随处穿插的动画

——对于动画虽然感到有些惊讶，但也很在意其中内容。与成步堂对话的人是谁呢？

江城：就是制作成让人在意的风格的。这个没可能告诉你的吧（笑）。

——（笑）。但是即使时代在进步，成步堂的手机也还是以前的老样子呢。

江城：这是山崎的坚持。

山崎：与初代完全相同。我也很清楚地嘱咐动画制作者“不要改变手机的款式”。虽然被反问道“真的像这样就好吗？”（笑）

——看过动画后就在想，《5》里成步堂的声音并不是一直以来为其配音的巧先生呢。

江城：这次是请来声优演绎的。平台变为3DS后，音声方面性能也得到了提高，要是保持NDS版的音源，将会变得很难调整。但即便如此，现在才去拜托巧先生进行重新录音也不太妥当……所以说，考虑到这次也会收录动画，为了统一感，就请声优连同游戏本篇的声音也一同演绎了。

——这样一来，由开发小组配音的系列惯例也没有了。

山崎：有些寂寞呢（笑）。啊，不过TGS体验版中出现的小忍的咳嗽声，是公司里的女孩子咳嗽的声音。

江城：如果是不重要的角色的话，说不定有机会在哪儿露面一下吧。其实也就是说，3DS的声音性能已经不能用工作人员的声音来蒙混大家了。已经到极限了（笑）！

▲《逆转5》中动画会插入在游戏中。TGS上以精神饱满奔跑着的心音为开端，介绍了其中的一部分。

▲在手机里说着“为了这一刻而回来了”的成步堂。

调查文档2

亚内文武与过去的角色

山崎：说到《逆转》的话，最初的敌人当然必须得是亚内了。

——但这是弟弟呢。哥哥（亚内武文）已经引退了吗?

山崎：《4》的时候哥哥也还在当检察官，想来应该还在职吧。这次选中弟弟，是因为想要塑造一个坏检察官。但是又不能让之前的亚内变坏。所以就让弟弟登场了。

江城：有点聪明的黑暗版亚内的感觉（笑）。

山崎：就在黑暗版亚内欺负弱小的女孩子被告人的时候，成步堂飒爽登场的感觉。

江城：口吻也有些刻薄呢。事实上心音也生气了好几回。

——但是仔细想想的话，两兄弟都当上检察官，其实是很厉害的吧。

江城：脑子相当好呢，检察官兄弟（笑）。

山崎：光凭这点似乎就能做一款游戏了，《逆转武内》！

江城：到底是要逆转什么东西啊（笑）。

——（笑）。虽然不是哥哥，但还会有像这样旧作的角色登场吗?

江城：是有这个打算。但必须限定为在玩家中高人气，而且出现在这次的剧本中也不会让人产生不协调感的角色，因此会经过严格地筛选。

——要给过去的角色设计新的故事似乎也很麻烦呢。

山崎：而且还要考虑到8年的时间经过呢。包括台词和外表在内，现在正在进行各种尝试，请大家务必期待。

▶第1章中成为成步堂对手的检察官，系列常客亚内武文检察官的弟弟文武。誓要为哥哥雪耻的讨厌的检察官。

调查文档3

新系统·心灵观测器

山崎：“将人类的心理展现在游戏中”这一点，其实是很初期时就有的想法呢。

江城：“先入为主”在心理学上也是一大要素。人们会把摇晃的窗帘错认为是幽灵吧。在被卷入杀人事件的极限状态下，在法庭上也可能做出“先入为主”的证言。在大家的面前看穿证言的矛盾不是很有意思吗？这是山崎提出的系统。

——山崎先生有专攻心理学的经验吗?

山崎：不，完全没这回事（笑）。我并不想将这款游戏搞成必须有专门的心理学知识才能玩。我认为不管是用证据指出矛盾，还是以心理揭露矛盾，作为谜题的创作手法，在根本上是一样的。但是加入心理要素的话，就能将角色描绘得更加深刻 。例如“被卷入爆炸中，因为恐惧所以看错了”这一情况里，看错的理由也跟个人的性格和背景因素有重要的关系。这就是将系统与剧本漂亮地融合了起来。

▶心音使用MONI太，可以读取证人的感情。指摘出与证言矛盾的感情吧。

文 胧月　美编 Juxi

去年就公布了标题的《妖怪手表》期期艾艾地磨着人的耐性，如今平台乍看是确定了，但再定睛一看，从游戏类型到发售日、从售价到游戏人数都还是个“三无产品”，叫人心生出一种无力感。饶是如此，Level-5还是放出了本作的大量设定图片，力争先跟玩家们混个脸熟，下面就来看看这款全身上下都披挂着“未定”标签的游戏，究竟营造出了怎样的一个氛围吧。

3DS	类型未定	类型未定
妖怪手表		
妖怪ウォッチ		
Level-5	日版	发售日未定
人数未定	售价未定	对应周边未定

画面氛围和“妖怪”这一设定，很容易叫人联想起三年前由MMV推出的NDS游戏《樱花笔记》。和平小镇上奇异又温馨的故事，怀旧的音乐和场景，均在本作中体现出来。

看似日常的生活背后，到处是妖怪的身影

和妖怪同行探险？

◀▲以主人公景太为中心展开的故事中，到处是与妖怪进行各种交流的情景，这些潜伏在街道中的奇异生命，看起来也不全是穷凶极恶的家伙。

我们生活的街道上

经由奇怪的契机与妖怪成为朋友？

主人公景太在一次偶然机遇下获得了名为“妖怪手表”的奇异道具，佩戴上手表的他惊讶地发现，自己居然能看到原以为不存在于这个世界上的各种东西，比如说……妖怪！好在这些妖怪并没有强烈的害人之心，相反地，通过与它们展开各式各样的交流，景太居然还能解决街道上发生的事件、帮助朋友脱离出烦恼。

▲景太是一名普通的小学5年级学生，自从获得妖怪手表的那一天起，生活方式就完全被打乱了。

天野景太

本作主人公，妖怪手表的持有者，是个性格颇为积极的普通少年。不过他的运气似乎比一般人要差很多，这也算是他极富个性的一面了。

奇妙的手表……

◀▲妖怪手表启动并放射出漩涡似的光芒，难道这是召唤妖怪的前奏？

快乐的同班同学

念小学的景太拥有各式各样的同班同学，既有仗势欺人的孩子王，也有现实主义的秀才型优等生，当然可爱的女孩子也是惯例配置。景太可以与他们一同冒险，并听取他们的烦恼，孩子们彼此之间会发生怎样的故事，是令人极为好奇的一点。

今田干治

现实主义的理论派，性格完全不似小学生，对幽灵、妖怪一类怪力乱神的超自然现象一律抱持着否定的态度。

木灵文花

昵称为“小文”的少女，有一点点通灵，尽管不能直接看到妖怪，却或多或少地感觉到它们的存在。最近似乎为什么事情伤着脑筋……

熊岛五郎太

被景太等人呼作“熊”的壮实男生，受到其他小伙伴们的敬畏。性格上也是典型的孩子王，经常向其他孩子提出一些无理的要求。

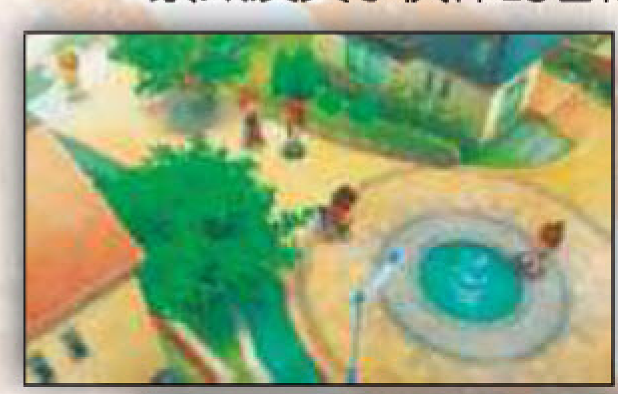
景太持有的妖怪手表

妖怪手表除了能帮助景太看到妖怪外，还能随时将结为朋友的妖怪召唤出来。不过召唤妖怪需要事先向手表里投入“妖怪勋章”，该勋章又该如何获得呢？

充满不可思议的妖怪！

故事的舞台是樱花新镇

景太居住的地方是名为“樱花新镇”的住宅街，镇上有着学校、公园、居民住宅楼等各式设施。在游戏开始后不久，与妖怪相关的奇妙事件便会在这儿陆续发生，樱花新镇任何一个不起眼的角落都会是景太及其小伙伴的冒险舞台。



◀▼镇如其名，街道上到处种植着美丽的樱花树。祥和的风景背后，也有令人苦恼的烦心事。

樱花绚烂的平静小镇

居住在樱花新镇的各种妖怪

▲不离景太左右的白色妖怪，在它的介绍下，景太与更多的妖怪展开交流。

密告者

紧随景太的妖怪，会告知玩家有关妖怪世界和妖怪手表的各种情报。

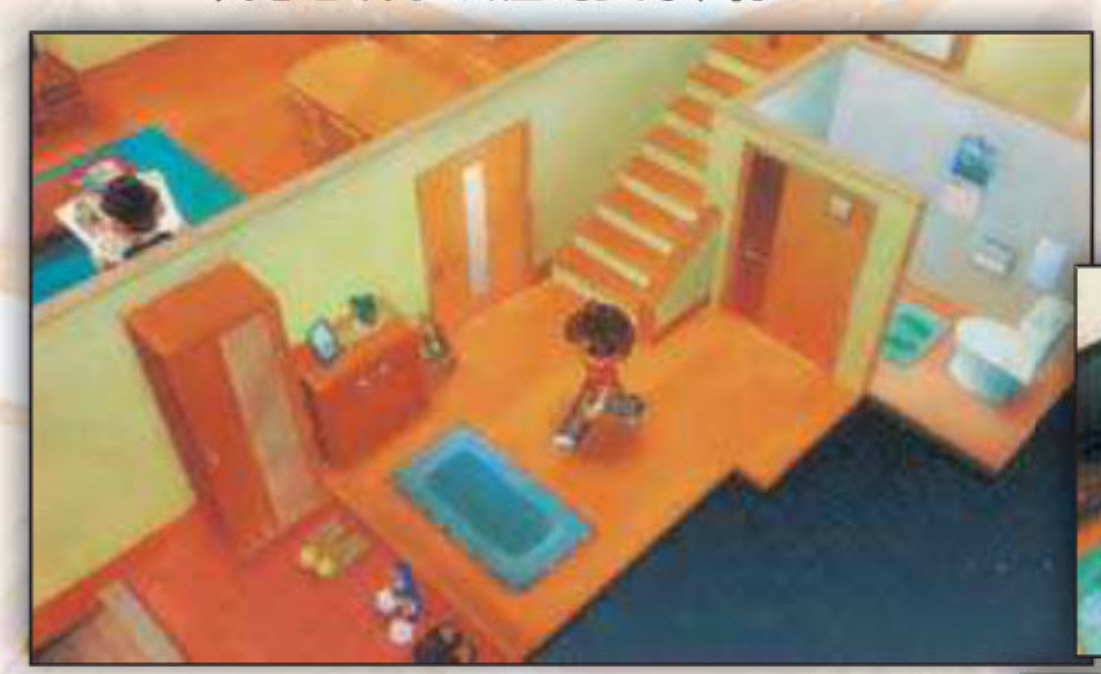
地缚猫

地缚灵类的妖怪，腰间缠着一圈纸札，能施展各种咒法。

和平的人类社会背后，潜藏着另一种秩序……

居住在樱花新镇里的不仅仅是人类，的妖怪组成了一个光怪陆离的灵异世界。虽然平时人类无法用肉眼看到它们，但它们的的确确存在着，并且对镇子产生着影响。景太在获得妖怪手表后，立即被眼前的冲击性景象吓了一大跳，就连景太自己的家，原来也早已不能幸免地成了妖怪的安乐窝。

景太的家



◀▼所有的地方都有妖怪，就连看厌了的家里，都瞬间化为探险地。

只有景太才能看到的别样世界

▲借助手表的机能，景太不仅能看到妖怪，还能跟它们对话交流。但是在旁人看来，这种行为就很莫名其妙了。

妖怪遍布任何地方

▲浴缸里居然有个河童外形的妖怪！真是无处得以幸免。

小狛

头上长角的高丽犬妖怪，守护着人类建造的神社。因为厌倦了神社而离家出走，为了寻找下一个宿主，在樱花新镇流浪着。

贪吃爷

人类一旦被该妖怪附体，就会食欲大增进而暴饮暴食，是减肥中女性的天敌。它一直将空腹爷视为对手。

引路鬼

以“来这里、来这里”的话语引诱人类迷路的妖怪，小孩子之所以容易迷路，也是因为它。

横鸟

能提升人类对物质的渴望，特别是会让人萌生出“夺取他人拥有物”的想法。其名字在日语中的发音与“横刀夺爱”相同。

踏上寻找妖怪的冒险吧！

为了结识更多的妖怪，景太要把樱花新镇翻个底朝天，任何一个犄角旮旯都是冒险之地，此时依旧要借助妖怪手表的机能。当景太的附近有妖怪出现时，手表就会出现反应，仔细寻找一下周围，便必定会发现隐藏着的妖怪了。但具体怎么做才能和妖怪成为朋友呢？

密告者和地缚猫是领路人？

▲►寻找妖怪离不了密告者的指引，另外地缚猫也会与景太同行。

妖怪手表出现反应！

发现了消极蚊！

▲►在自行车的停车场发现反应，寻找附近的树丛就发现了妖怪的踪迹。

更多个性丰富的妖怪们

浑浊奴

附在房间里的巨大妖怪，虽然没有什么实际危害，却会让空气看起来灰蒙蒙的。

消极蚊

让人类变得更消极的妖怪，人一旦被它附身，无论做什么都会非常悲观。

泄密婆

附在人类脸上的妖怪，一旦被其附身，该人就会变成个话唠，无法遏制地把心底的秘密全部说出来。

肩负小人

喜欢坐到人类的肩上，引起肩膀劳累的妖怪。假如你感觉到身体如同灌铅一般地劳累，那十有八九是它在作祟。

仔细探索街道的每一处，就会发现更为广阔的奇妙世界

在樱花新镇冒险的中途听取妖怪们的委托，就有机会跟它们交上朋友，然而并非所有妖怪的态度都很友好，有时还不得不跟它们大打出手。难道本作会采用RPG系统吗？

景太的学校

搜索草丛发现妖怪！

▲妖怪手表发生反应，画面上出现一个放大镜图标，进一步搜索该图标就会有意外的收获。

有时会和妖怪发生战斗

景太自己并不直接参加战斗，而是通过妖怪手表召唤出自己的朋友们作战。值得注意的是画面上并没有血槽，那么打倒敌方妖怪后，是不是可以获得经验值来提升我方等级呢？

▲没有指示图标的作战画面，具体的战斗方法还有待官方公布。

似乎有事情求助我们……

▶地缚猫希望景太帮它寻找鱼，哪里才能找到呢？

完成妖怪的心愿也许就能成为朋友啦！

野河童

负责下雨的妖怪，能够入侵任何有水的地方。当它感觉劳累的时候，只需将脖子上悬挂的水壶取下，向自己头上浇水，便可立即精神百倍。

野槌蛇

日本民间传说中的一种动物，本作中作为妖怪登场。据说只要靠近野槌蛇就会有好事发生，是带来吉祥如意的美好象征，只要看到它就努力交上朋友吧。

空腹爷

令人类产生空腹感的妖怪，基本没有危害性。

文 胧月 美编 咕噜

3DS	ACT	动作・狩猎
怪物猎人4		
モンスターハンター4		
Capcom	日版	预定2013年3月
1～4人	售价未定	对应周边未定

相关报道：Vol.187 P17/Vol.191 P78/Vol.194 P24

《MH4》是一款大胆引入新元素，同时又兼顾老玩家口味的集大成作。其实仅从狩猎要素看，系列的每一作都是很对得起老玩家的，但毕竟没有比大怪鸟老师回归更为直接的了。这次带来的情报是外形凶猛、谜团重重的新登场黑蚀龙，以及新系统“狂龙病毒”和纳古利村的各项设施。

黑色双翼的凶暴龙种出现！

黑蚀龙

目击次数极少，几乎没有掌握到确切资料的怪物。当它感知到外敌时，会用毛发状的鳞片播洒黑色鳞粉，故被称为“黑蚀龙”。通过将鳞粉洒到外敌的身上，黑蚀龙可以完全把握对方的位置和热量。

▲展开巨大翅膀的黑蚀龙看起来像轰龙和钢龙的混合体，遮天蔽日的翼膜和漆黑的肢体带给猎人强烈的威压感。

▲猎人向黑蚀龙发动跳跃攻击，面对如此凶暴的庞然大物，不免叫人捏着一把汗。

CHECK 生物吸入该鳞粉后会受到不良影响？

鳞粉的作用并不仅仅是为黑蚀龙提供外界信息，其本身也具备一定的毒性，会对生物的行动和身体能力产生恶劣影响。猎人公会也意识到了鳞粉的危险性，并在积极研究如何解除其症状。

▲一旦被鳞粉沾身，猎人的一举一动都无法逃过黑蚀龙的注意，并且在行动上也产生诸多不便。

病毒

狂龙病毒与狂龙症

病毒是本作在系列中首次引入的新概念，如果猎人受到感染了狂龙病毒的轰龙的攻击，自己也会感染上该病毒，陷入“狂龙症”的异常状态，该状态与之前的中毒和麻痹均完全不同。那么狂龙症究竟是一种怎样的状态呢?

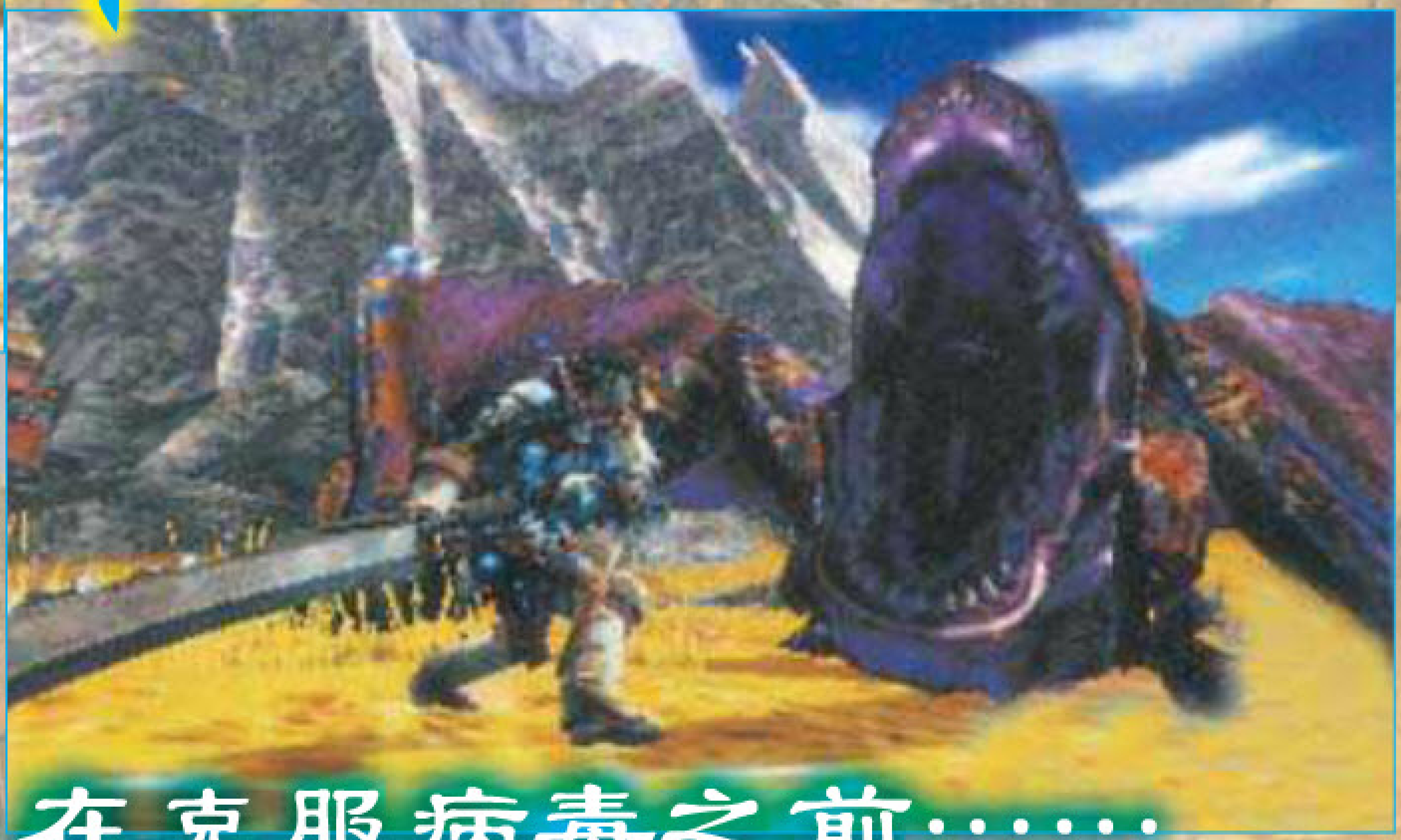
■受到攻击后进入感染状态，可以看到猎人身上腾起的雾气。

感染

被感染病毒的轰龙攻击到以后，猎人会进入感染状态。随后注意，猎人的名字下方会出现一条感染槽，该槽会随着时间经过和再次受到攻击而增加。

猎人名字下的感染槽

该槽呈紫色，使用打消果实可少许抑制其增长，但治标不治本。随着时间的经过，该槽会徐徐增长，而一旦再次受到携带病毒的怪物的攻击，则会导致感染槽大幅上升。



在克服病毒之前……

▲当猎人即将克服病毒的威胁时，雾气的颜色会发生变化。克服的方法将在后文予以介绍。

发作

当前文所述的感染槽积攒到最大时，狂龙症便会发作。一旦进入此种状态，猎人的自然回复槽（即受到攻击后体力槽的红色部分）将不再出现，非常危险。

狂龙症发作

简而言之，狂龙症会导致猎人失去自然回复力。

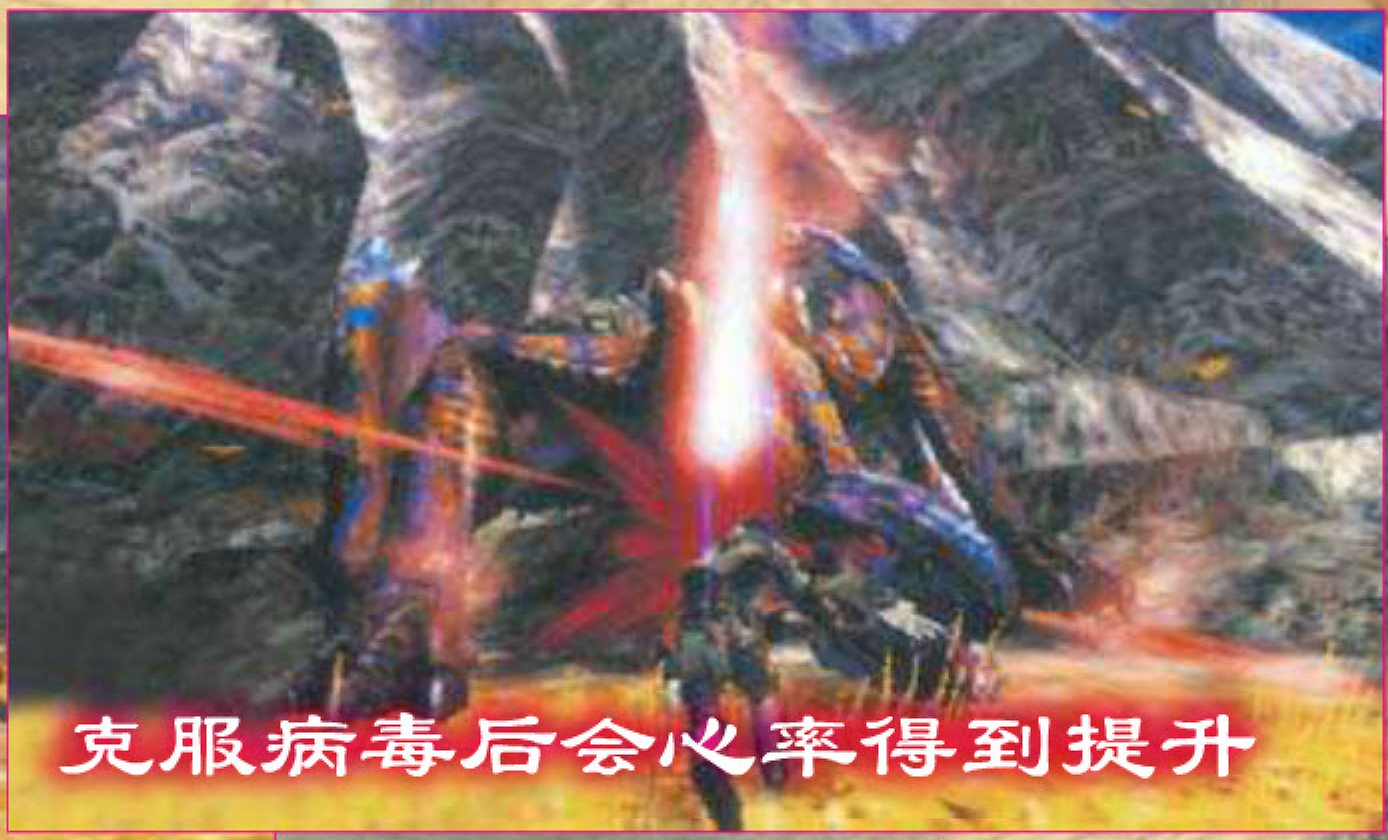
感染狂龙病毒的轰龙

这只轰龙的眼神诡异，头部萦绕出紫色的雾气，这是感染病毒的标志。现在还不清楚怪物感染病毒的具体方法，不过有的轰龙个体在任务的中途会不断加重感染症状，进入完全感染状态。

▶这种状态的轰龙是不是一派丧尸的感觉？不愧是Capcom。

克服

狂龙症的克服跟其他异常状态不太一样，不能直接通过道具瞬间康复。克服它的方法为：在狂龙症发作前不断地攻击轰龙。一旦成功克服，不仅可免于狂龙症的威胁，还能让玩家的武器会心率获得提升。可以预想，高手有可能会刻意去感染病毒并克服之，以加快怪物的讨伐速度。



▲利用会心率上升的这段宝贵时间，加强对怪物的输出吧。

商队

以团长为核心的商队成员

玩家在游戏里的分身，即主人公，出于某个契机被商队的团长看中，成为商队的专属猎人。商队里存在性格各异的成员们，他们构成了狩猎生活乃至游戏剧情的重要一环。这里就对其中的主要成员予以介绍。

商队的连接移动

各商队平时担当店铺的功用，一旦需要转移位置，就会连接在一起，像火车一样行动。

团长

放浪世界各地的冒险家，为寻求前所未见的大秘宝而旅行。性格爽朗，有着强烈的领袖气质，使得商队井井有条且笑声不断。为了寻找情报和同伴，他来到了巴尔巴雷村。

旅团看板娘

在公会的任务柜台担任接待员的女性，她会跟随商队的团长一同前往尚未建立公会的落后村子，为当地的猎人介绍委托任务。

商队中的自家外貌公开！

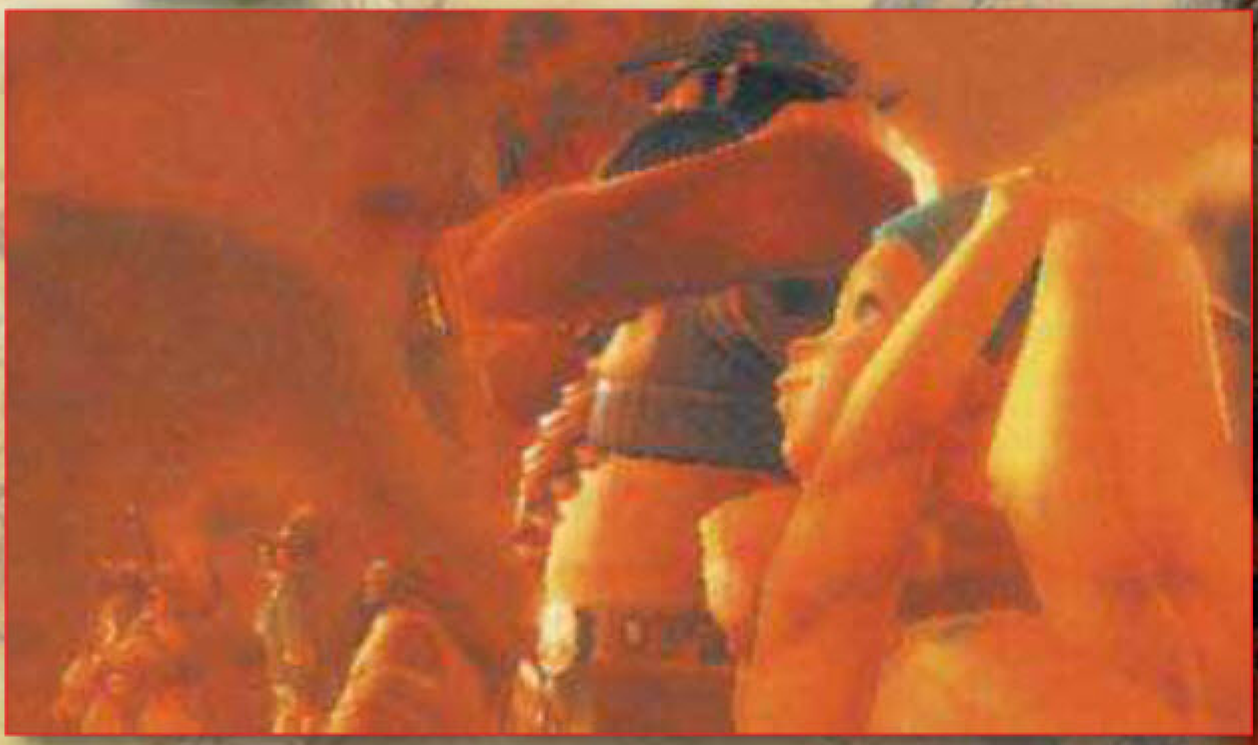
玩家随着商队在世界各地旅行，每天当然也需要住处。商队中专门为玩家开辟了一个屋子，是玩家的流动据点。

龙人商人

拥有独自的情报关系网，为寻找太古失传的炼金技术而旅行。在到达巴尔巴雷后，由于行商道路受到怪物威胁，不得不驻足观望。

料理长

周游世界的料理艾鲁猫，对东方大陆的料理推崇备至，为了修行自己的手艺而搜寻着珍贵食材。说话时带有特殊词尾，应该是猫族的独有习惯。



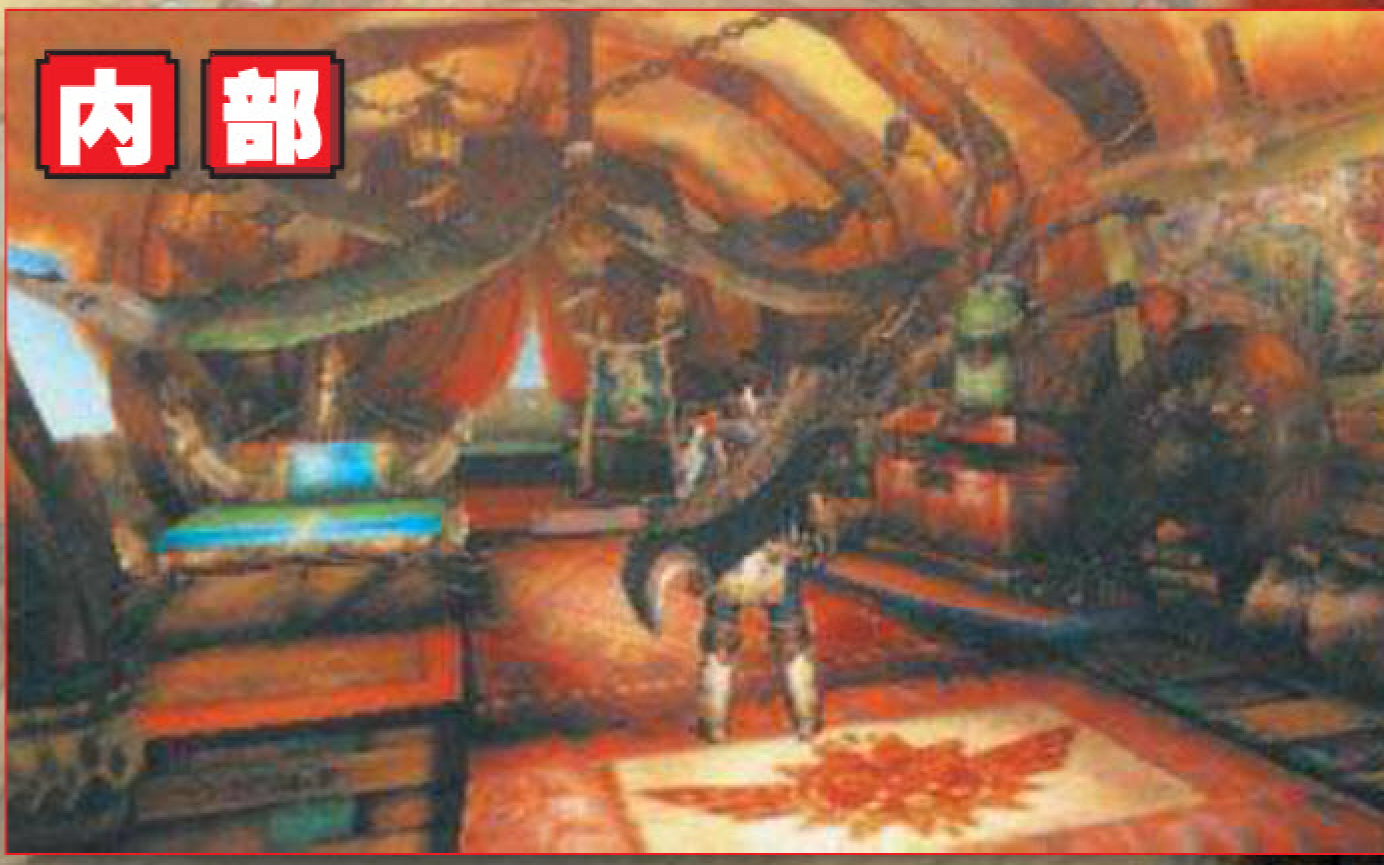
加工娘

出身于纳古利的少女，开朗活泼、好奇心旺盛。崇拜加工武具的龙人而在龙人开办的加工屋中修行，梦想有一天能成为世界首屈一指的加工职人。

加工担当

加工屋的年轻负责人，龙人族，与团长是莫逆之交。其加工手艺高超细致，能够制作随从猫的专用武具和代步工具。

▲自家与商队的其他店铺相连，在波波兽的牵引而下移动。



▲道具和装备的收纳箱、记录用的床铺等老猎人们熟悉的设施都能在自家里找到。

何谓土龙族?

各商队平时担当店铺的功用，一喜欢生活在地下，擅长采掘矿物，能够利用熔岩的热量建造巨大的建筑物。该种族不论男女老少都热衷于工作，一旦对某项工作入迷，会不分昼夜地加班加点。他们的技术虽然来源于龙人族，但经过长期演变，也发展得独树一帜。

■村子里同样有商店，商店里可看到其他猎人到访的踪迹。

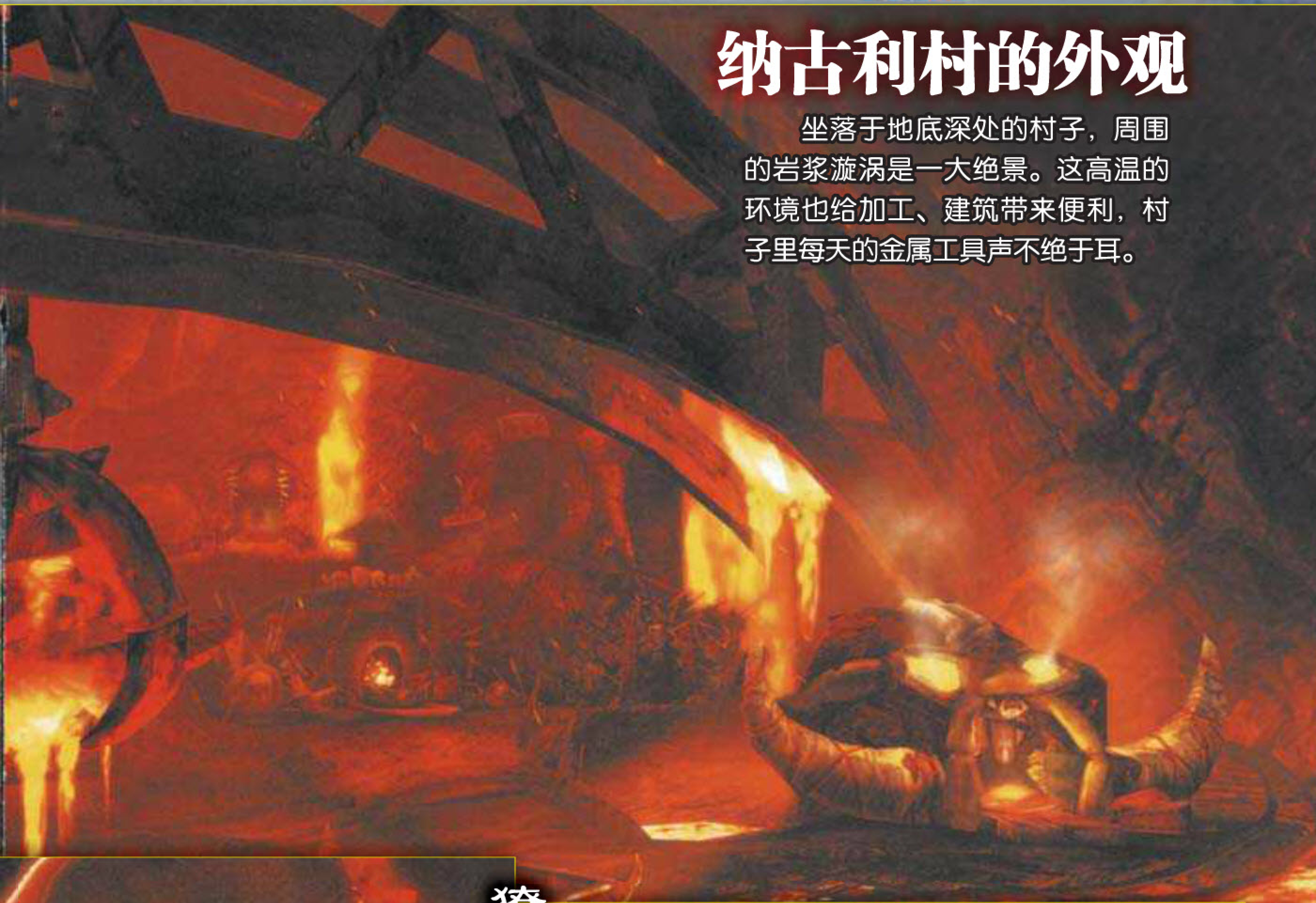
▲既然擅长矿物采掘，对铁锹的使用自然得心应手。纳古利村的地下也许埋藏着稀世矿物哦!

生活在地下
深处的种族

新据点

土龙族生活的纳古利村

商队团长率领商队来到的新据点，这个村子的居民是喜欢生活在地下的土龙族人，地道四通八达。此处究竟会发生怎样的新故事呢?



纳古利村的外观

坐落于地底深处的村子，周围的岩浆漩涡是一大绝景。这高温的环境也给加工、建筑带来便利，村子里每天的金属工具声不绝于耳。

獠牙般上翘的胡子

统率纳古利村的土龙族之长，以巨大的铁锤和爱之责骂将一村的居民团结在自己周围。他对加工工作极为严厉，但也很疼爱加工屋的女孩子。

发现加工娘的身影！

▲被村长抚养大的加工娘，如同全村人们的小妹妹。

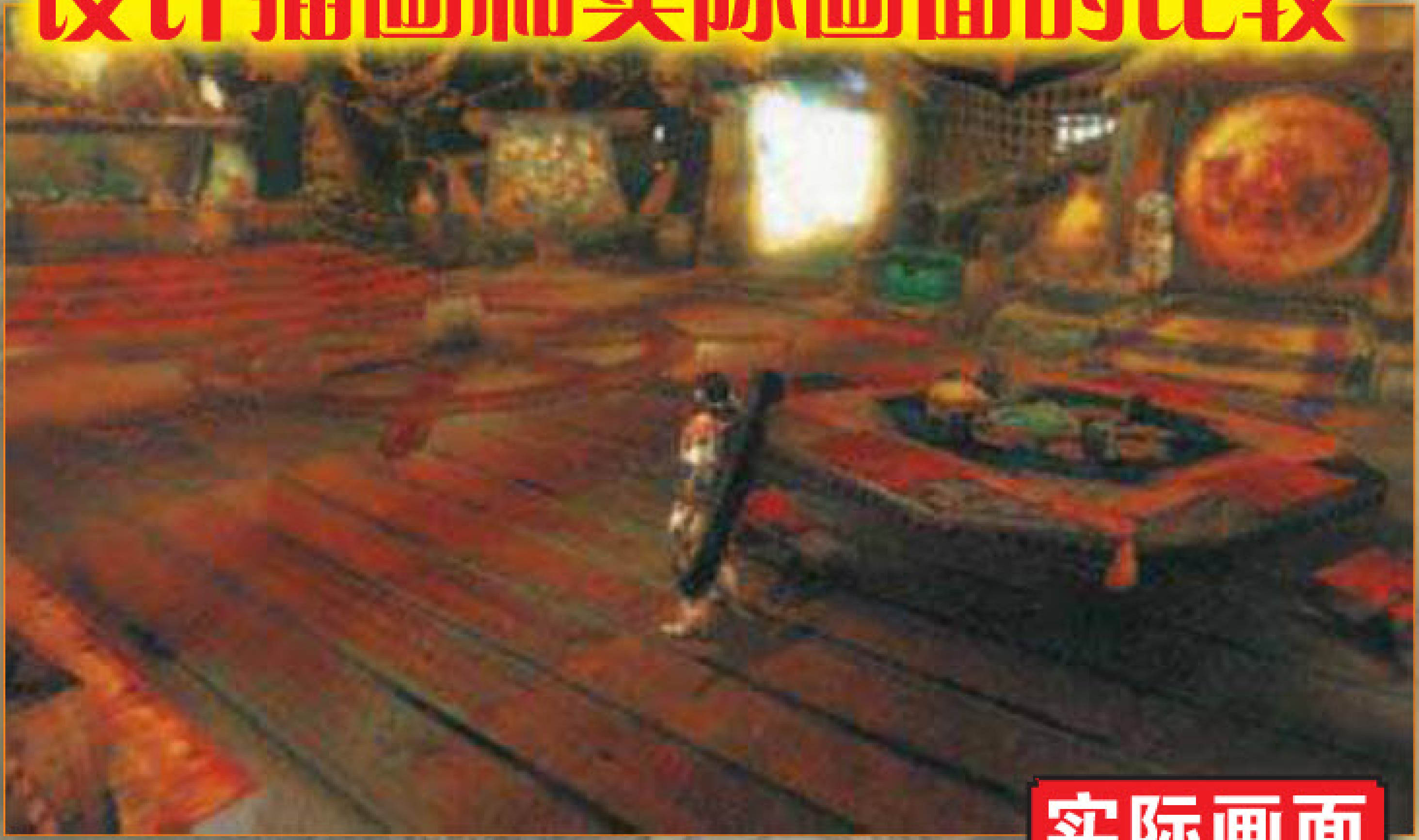
巴尔巴雷集会所外观

巴尔巴雷是以集会所为中心，由许多商队集结而形成的巨大市场。人多口杂，这里的情报网也非常灵通，只要你有想找的东西，来这儿就准没错了。

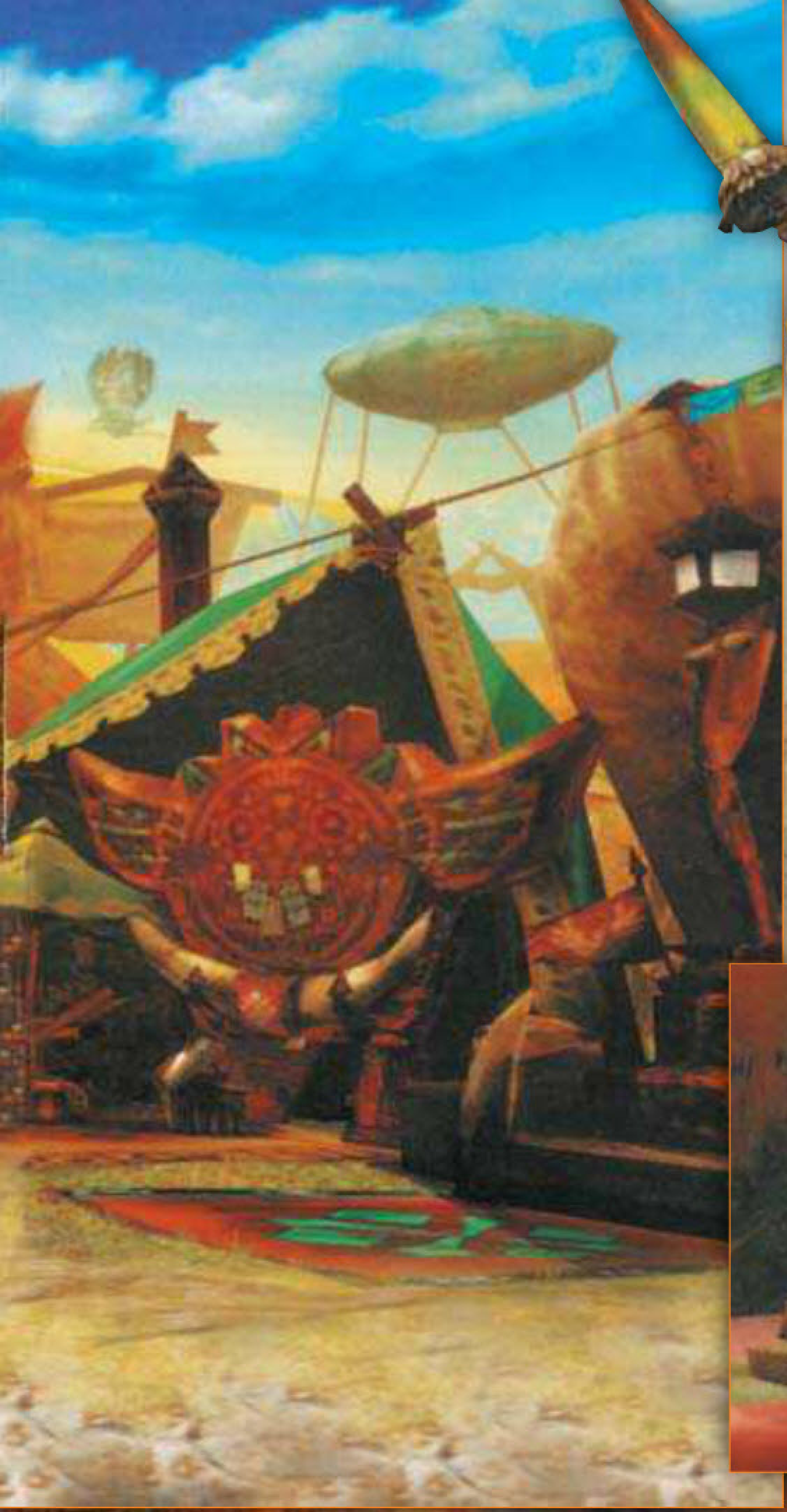
集会所

大量猎人群聚和休息的地方

设计插画和实际画面的比较



由于商队的聚集，巴尔巴雷成为了巨大的市场，其中有一座船形建筑，这就是本作中的集会所了。无数精于狩猎的优秀猎人前来此处，寻找适合自己的任务。



抢先领略一下集会所的内部陈设

利用 3DS 的无线通信功能，最多允许四名玩家出现在同一个集会所里。集会所的设施与以往作品差不多，不过有一个不明作用的“铜锣娘”。

戴着牛仔帽的公会管理人

▶公会的管理人是一个老年牛仔，对集会所还不太明白的话就向他去询问问吧。

集会所的女接待员

◀与以往接待员的服装不太一样，衣服颜色的差别应该还是代表了派送任务的难度吧。

任务板

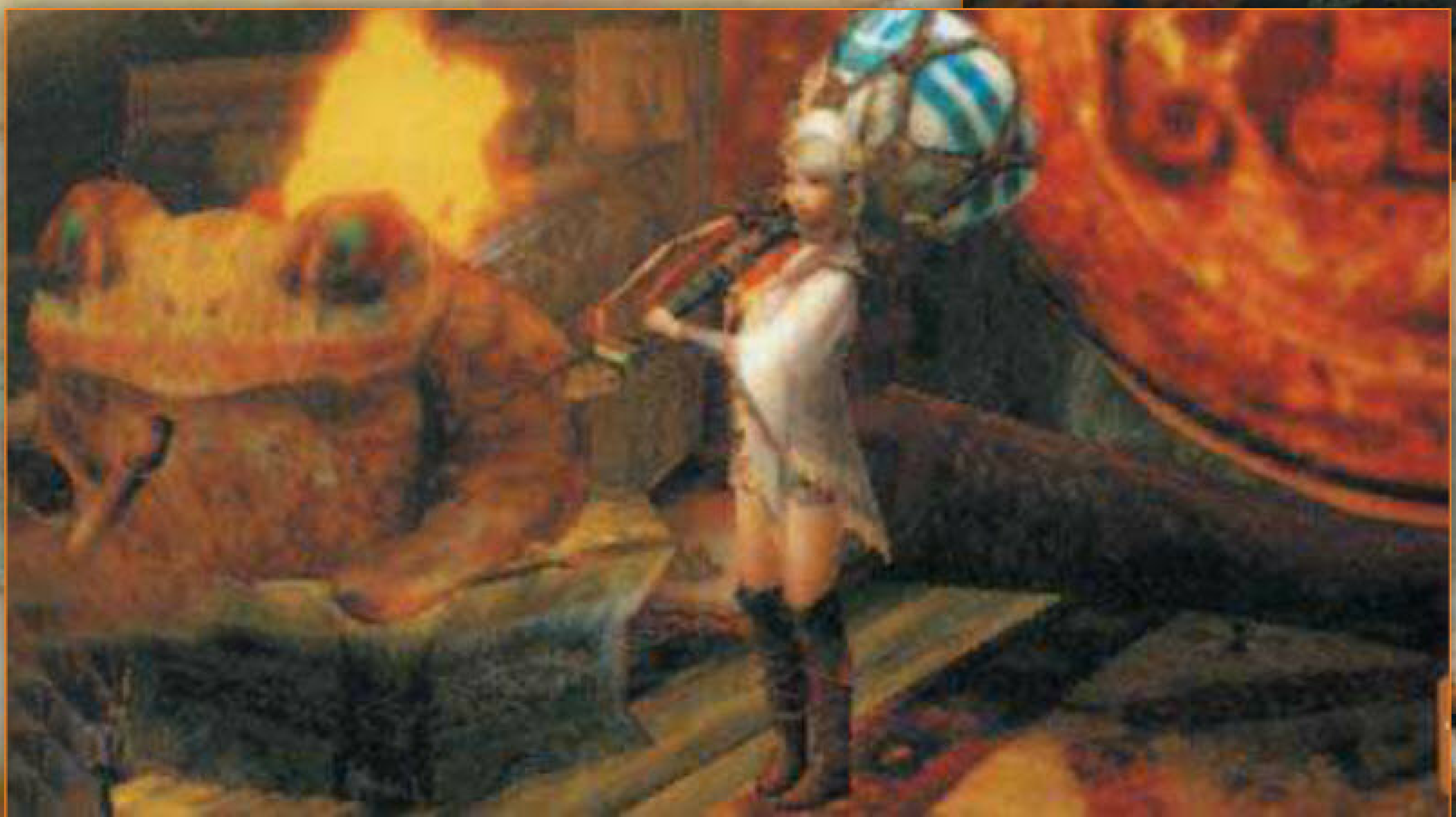
▶贴着各种任务告示，当有猎人接下委托后，其余的同伴要在任务板这里选择加入。

设计插画

▲集会所的内部全景，对比一下可以发现，实际游戏画面中的集会所更加宽敞，大铜锣和船舵等装饰品得到忠实还原。

公会商店

▲集会所内部设置了公会直营的商店，会贩卖哪些商品呢？



这就是传说中的铜锣娘？

◀身着白衣，扛着巨大锤子，这难道是新作中类似猫食堂和温泉的设施？

文 苍穹　美编 Juxi

3DS	RPG	角色扮演
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士		
ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち		
Square Enix	日版	预定2013年2月7日
1人	6090日元	对应周边未定

2000年在PS平台发售的经典名作《DQⅦ》将于明年在3DS上重制，作为日本的“国民级RPG”，这一消息自然是牵动了无数玩家的心。本作并非简单地炒冷饭，而是将利用全新引擎重制，并针对3DS的特性加入了新要素，下面就来看看首批情报。

开篇剧情

本作的故事从世界仅有的一座小岛——艾斯塔多岛上开始，主人公和好友基法王子在好奇心的驱使下踏入了被称为“禁断之地”的神殿，他们在其中偶然发现了一块不可思议的谜之石板，并被其送到了未知的世界。他们和世界的命运就这样发生了改变，而穿越于过去和现在两个时空的壮阔冒险也就此展开。

▲在这样的世界中，船无疑起到至关重要的作用。

◀包围着岛屿的是一望无际的蔚蓝大海。

▼红发少女玛丽贝露是主人公的青梅竹马。

▲主人公的默认名字是玛尔斯，他是一名渔夫之子。

▲身为王子的基法经常悄悄溜出王城，与主人公一起进行探险。

▲▶两人在冒险中误打误撞，开启了通往异世界的大门。

时隔十二年，伊甸

石板系统

▲将碎片拼合起来后，石板发出了耀眼的光芒。

“不可思议的石板”是推动剧情发展的关键性道具，玩家在冒险的途中不断收集石板碎片，并将其带到神殿的台座上组合完整，就能前往全新的世界。

◀▲等待着主人公的是前所未见的未知世界和形形色色的人。

职业系统

《DQⅦ》的职业系统相比前作有进一步的强化，除了系列惯有的战士、武斗家、僧侣等职业外，还有牧羊人、水手等新职业，更首次引入怪物职业的设定，怪物所独有的特技都能通过转职习得。当然，转职后角色的外观也会发生明显的变化。

新要素1 地图敌人可见

除了利用全新引擎让人物和场景建模更加精美外，主角一行在地图和迷宫上行进时，周围的敌人也变成了可见式。是战是逃，能由玩家自己掌控。

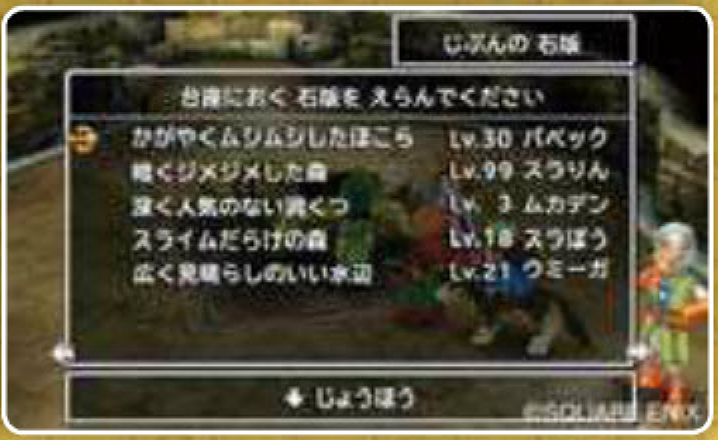
新要素2 全新战斗视角

重制版的战斗视角类似NDS的《DQIX》，在选择指令时是传统的第一人称视角，敌我双方开始战斗后视角会发生转动，此时就可以看到我方角色的身姿。

新要素3 石板探索辅助

重制版新增了“石板领路人”这一角色，通过它玩家可以得知尚未发现的石板的相关情报。另外，在下屏幕除了显示地图外，左上角还会有一盏指示灯，灯亮起时就说明附近隐藏着石板。

新要素4 邂逅通信石板



结合3DS的邂逅通信功能，玩家间可以相互交换“特别石板”，获得这种石板后就可以前往新的世界展开冒险。应该是类似于《DQIX》的宝图系统，不过特别石板的入手和使用方法目前尚未公开。

的战士们再出航！

贝尔蒙特家族的宿命！

文 苍穹　美编 澄香

3DS平台的《恶魔城》宣布延期到2013年，这款由水银蒸气（MercurySteam）小组制作的动作游戏并不像以往GBA和NDS平台的《恶魔城》，而是将延续《暗影之王》的剧情和风格，这里先带各位纵览目前已公布的种种情报。

3DS	ACT	动作
恶魔城 暗影之王 命运之镜		
Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate		
Konami	美版	预定2013年内
1人	售价未定	对应周边未定

剧情

本作的故事线设置在《暗影之王》的约25年后，前半部分的主人公是特雷弗・贝尔蒙特（注），而后半部分则围绕西蒙・贝尔蒙特和阿鲁卡多展开。在经历了《暗影之王》的事件后，加百列・贝尔蒙特已然成为了吸血鬼德拉库拉，而《命运之镜》的剧情也是未来将发售在家用机平台的《暗影之王2》的铺垫。

注：特雷弗即国内玩家熟悉的拉尔夫，在FC平台的《恶魔城》第三作首次登场，但日版和欧美版名称有所不同。由于本作由西班牙的制作团队开发，故译名沿用欧美版的名字“特雷弗”。

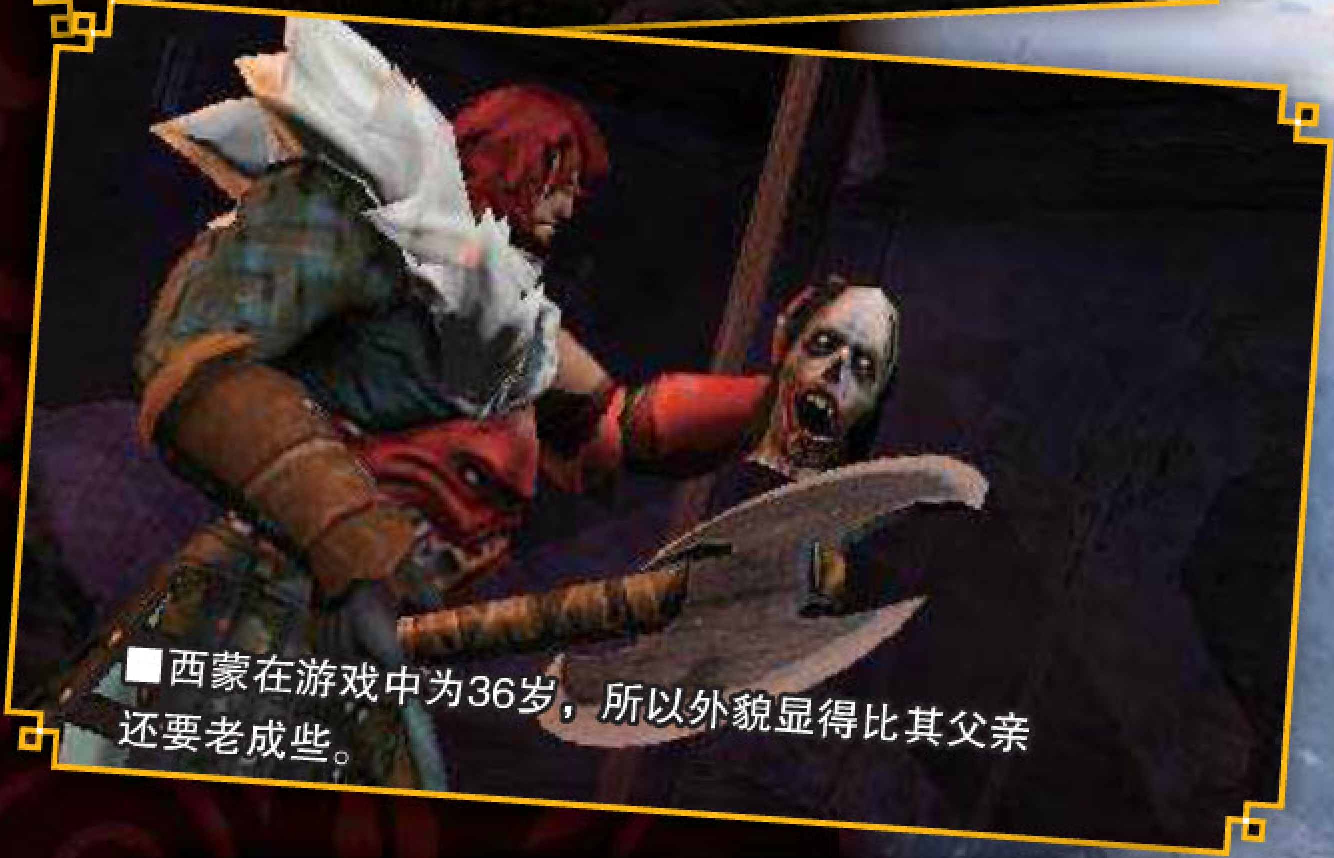
■非常具有《恶魔城》感觉的截图，本作的场景也将一如既往的宏大。

特雷弗·贝尔蒙特

TREVOR BELMONT

■特雷弗与加百列父子之间的宿命之战！

加百列的儿子，由圣光兄弟会抚养。其母亲玛丽并没有让加百列得知儿子的存在，因为根据预言，在加百列成为德拉库拉后，特雷弗将是人类最后的希望。在长大成人后，特雷弗知道了自己的身世，以及母亲是被父亲所杀的事实，他也启程向德拉库拉的城堡展开复仇。



■西蒙在游戏中为36岁，所以外貌显得比其父亲还要老成些。

西蒙·贝尔蒙特

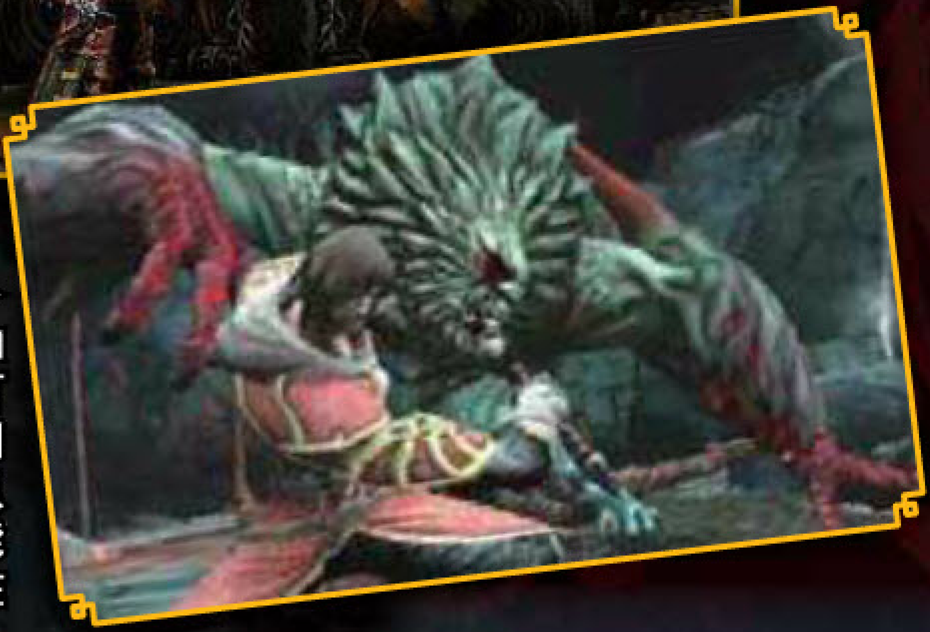
SIMON BELMONT

特雷弗之子，在6岁的时候亲眼目睹了双亲被德拉库拉的军队所杀害。西蒙艰难地逃离魔爪，被深山中的居民救起，但他从未忘记双亲之仇。为了复仇，西蒙一刻不停地刻苦训练，他战斗的天赋也得到了显现。在36岁那年，西蒙动身回到自己出生的地方，试图找寻并消灭德拉库拉。

2.5D的爽快战斗！

制作组标榜本作为“2.5D式的《恶魔城》”，除了传统的2D视角外，在过场剧情、近身投技等特写画面下则会以3D视角呈现，魄力十足。虽然不是《月下夜想曲》的形式，但探索要素和战斗要素同等重要。

◀阿鲁卡多少爷在本作的剧情中将扮演怎样的角色？



▶加百列只能在一个简短的序章中供玩家操作。

阿鲁卡多

ALUCARD

强大而又神秘的吸血鬼，飘逸的银发和手中的利剑是他的特征，举手投足间也彰显着他与众不同的气质。阿鲁卡多与吸血鬼之王德拉库拉之间有着某种隐秘的联系。

▶在场景中行进时为传统的2D视角。

▲使用投技后的近身攻击以3D视角展现。

▲发动魔法效果后强化自身攻击。

▲当然也少不了大魄力的BOSS战。

▶在敌人攻击命中的瞬间防御，可以发动弹返。

加百列・贝尔蒙特/德拉库拉

GABRIEL BELMONT/DRACULA

《暗影之王》的主人公，原本是圣光兄弟会中一员出色的战士，加百列在击败了暗影之王后虽然拯救了世界，但却并没有能够让心爱的妻子死而复生，他也就此堕入了黑暗。成为恶魔后，他用自己的新力量诅咒这个世界，加百列也成为了世人口中的“德拉库拉”。

NBGI在NDS平台上发行的“传说三部曲”中，评价最高的一作《心灵传说》也终于传出了重制的消息。本作与年初发售的《无瑕传说R》一样，选择了PSV平台登陆，从目前的情报来看，可以预计到成品素质应该会超越《无瑕传说R》。在《无瑕传说R》的游戏进程中，早已透露了疑似《心灵传说》和《风雨传说》重制的情报，莫非下一款重制的就是……无论如何，让我们先聚焦于眼前的这款作品吧。

文 白菜　美编 Juxi

TALES OF HEARTS R

テイルズ オブ ハーツ アール

PSV	RPG	角色扮演
心灵传说R		
テイルズ オブ ハーツ R		
NBGI	日版	预定2013年春
1人	售价未定	对应周边未定

找寻飞散至遥远彼方的你的心灵

《心灵传说R》概要

在边境村庄与祖父生活的少年辛格，获得了祖父授予的神秘武具“灵武（ソ–マ）”。在祖父外出期间，辛格遇到了前来拜访祖父的翡翠、琥珀兄妹，初次见到村庄以外之人的辛格也被琥珀的笑容所吸引。然而琥珀遭到神秘女魔道士的袭击，心灵结晶被施加了诅咒。一心救助琥珀的辛格使用灵武进行心灵连接（スピルリンク）潜入了琥珀的心灵迷宫（スピルメイズ），却失手破坏了琥珀的心灵。感情碎片飞散到世界各地，琥珀也失去了所有的感情。为了取回琥珀的感情，辛格决意踏出村庄，与兄妹一起旅行。前方等待着他们的，会是怎样的命运呢?

辛格・梅迪奥莱特

シング・メテオライト

声优：柿原彻也

在边境村庄希布尔与祖父杰克斯一起生活的少年。与翡翠、琥珀两兄妹的相遇，让他首次离开村庄，踏上了前往外面世界的旅途。

『我向你保证，绝不会逃跑。赌上性命也要守护琥珀。』

全新制作的精美画面

汲取《无瑕传说R》的制作经验，画面表现能力进一步提升，角色的头身比例与容貌得到了改进，背景也更为精致。当然，主线剧情部分也全部语音化，动画部分及剧情亦在原作的基础上大幅追加！

琥珀・哈兹

コハク・ハーツ

「我和大家都相信着辛格的「思念」之力・」

声优：井上麻里奈

与哥哥翡翠一起寻找灵武的少女。在逃离女魔道士茵卡洛斯的追击之时，精神之源“心灵结晶”破散，几乎失去了所有的感情。之后与辛格一起寻找失散的感情碎片。

3D化的战斗

重制版中将原作的2D战斗进化为了目前主流的3D战斗。富有动感的角色们将在纵横无尽的3D战场上奔驰！另外重制版中还加入了全新的“追击连接（チェイスリンク）”系统。战斗中满足一定条件后即可进入“追击连接模式（チェイスリンクモ-ド）”，在该模式下可以使出将敌人大幅度吹飞的招式，然后以刹那之间逼近敌人的“追击移动（チェイスム-ブ）”进行连续攻击。活用该系统的话，便可以在3D战场的上空展开华丽的空中移动连击！

▲进化为3D的战斗，飞舞于空中的追击连锁系统是否能带来战术上的革新?

▲大迫力的必杀技特写也是经过全新绘制的。

翡翠・哈兹

ヒスイ・ハーツ

『我只认同你拼尽全力也要救助琥珀的觉悟……』

声优：松风雅也

为了守护妹妹琥珀而踏上旅途的青年。原本是富有人情味的性格，但因为憎恨着破坏了琥珀心灵结晶的辛格，对他极其冷淡。

贝利露・贝尼特

ベリル・ベニト

『追求戏剧般的故事结尾可是艺术家的天性！』

声优：千叶纱子

梦想成为宫廷画家的18岁女孩。与辛格一行人同样以使用灵武的代价在伊妮丝手下工作。本人虽然自称天才艺术家的虚无主义者，但其实是少根筋的老好人。

自由大地图要素

在“《传说》系列”中影响最为深远的自由大地图要素，也在本作中全新登场。操纵角色在地图上行走，亲身去体验世界的广阔吧！

▲增添原作中没有的大地图要素，会为游戏体验带来怎样的变化呢？

伊妮丝·罗伦兹

イネス・ローレンツ

「你们可没有拒绝的权利哦，要抱怨就等到还掉欠债以后吧。」

声优：伊藤静

运输社社长。以提供灵武为代价，让辛格和翡翠作为工作人员跟随行商。虽然外表看上去是个温柔的姐姐，但拥有恐怖的怪力，即使陷入危机也显得游刃有余。

昆扎特

クンツァイト

「事关机密事项，无可奉告。」

声优：乡田穗积

帝国军秘密保管的古代机器人。觉醒后为了寻找主人的线索而与辛格一行人共同行动。拥有模拟心灵结晶，能够模仿人类的精神活动，并理解某种程度上的感情。

卡尔瑟多尼·亚卡姆

カルセドニー・アーカム

「为报救命之恩，让我跟你们一起上路吧。」

声优：神谷浩史

巴雷亚教会结晶骑士团队长，年级轻轻却有着优秀的剑技。执行任务过程中与辛格数度遭遇并交手，最终彼此认同，并成为他们旅途上的助力。

PSV版的新同伴！

在原版中身为NPC角色的辛格宿敌，结晶骑士卡尔瑟多尼，在PSV版中升级成为了可操纵角色！持有精湛剑技的卡尔瑟多尼，将为我方队伍实力带来大幅提升！

文 白菜
美编 sienna

与三国和幕末时代的英雄融合！

3DS	RPG	角色扮演・收集育成
雷电十一人GO 2 时空之石 热风・雷鸣		
イナズマイレブンGO2 クロノ・スト–ン ネップウ・ライメイ		
Level–5	日版	预定2012年12月13日
1～4人	5500日元	对应周边未定

相关报道：Vol.187 P42/Vol.193 P24

“三国志篇”结束之后，雷门的下一个目标是位于幕末时代的豪杰。本辑前线中又介绍了同伴们新的极限合体。还有化身武装战斗的介绍也不可错过。

扎那克真正的化身姿态！

扎那克的化身 魔界王佐迪亚克

本作中在天马一行人面前展示出压倒性力量的扎那克。他不仅能够发动化身魔界王佐迪亚克，甚至还能与三国时代的英杰曹操进行极限合体！

与刘备之宿敌曹操的极限合体

幕末篇中两名英雄的激突

为了让日本开国而四处奔走的坂本龙马，以及为了守护幕府而讨伐龙马的冲田总司。幕末篇的故事将以这两人为中心展开。

幕末的风云儿
坂本龙马

VS

抱病的天才剑士
冲田总司

武装战斗导入让比赛更为激烈！

本作中，发动了化身武装的角色在场上对峙时，会进入专门的战斗画面。此时可以选择削减对手KP（化身点数）的“化身攻击”，使出强化必杀技的“技”，以及强行突破对手的“突破”指令。

这就是化身战斗

◀▲战斗的结果由选择的指令加上能力值来左右。

有效地使用“化身攻击”、“技”与“突破”3种指令吧

同伴们通过极限合体变得更强

继神童拓人、雾野兰丸和雨宫太阳（白龙）之后，又有3名同伴能够与英雄的气场进行融合。他们都是雷门队伍的中心选手，毫无疑问雷门的战力将获得极大的提高。

剑城京介与冲田总司杀入敌阵！

◀电光火石般将球踢出，这是新的必杀射门技。

锦龙马与坂本龙马进行融合！

▲极限合体后锦所使用的必杀技“黑潮驾驭（クロシオライド）”。这是突破对手的过人必杀技。

西园信助与刘备把守雷门的大门

BATTLE ROBOT魂

バトルロボットダマシイ

“ROBOT魂”这个名字相信对于很多玩模型的玩家来说都不会陌生，它是Bandai推出可动模型系列。现在该系列终于要游戏化登陆PSP了，负责游戏开发的是制作过“《高达 战争》系列”的Artdink，相信有《高达 战争》和《超时空要塞》的经验，本作也会是一个充满速度感的动作游戏。

文 乌冬　美编 Juxi

PSP	ACT	动作・机器人
战斗ROBOT魂		
バトルロボット魂		
NBGI	日版	预定2013年春
1人	售价未定	对应周边未定

用“ROBOT”

《驭星者》
道邦

在学园剧中加入机器人要素的异色作品《驭星者》，主角机是被称为道邦的白色机器人，看来本作它同样会贯彻华丽的战法。

《HEROMAN》
HEROMAN

融入大量美式漫画要素的作品，和主人公乔伊一起并肩战斗的HEROMAN在本作也依旧活跃。

来自《反叛的鲁鲁修》后篇中黑之骑士团的精英机师红月卡莲的爱机。

《Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2》
红莲圣天八极式

▲原作中拥有最强能力的红莲圣天八极式，如果能活用它的各式武装的话，相信一定能成为强大的战力。

《超时空要塞F》主人公阿鲁特的爱机VF-25F登场，不知道本作里能不能三段变形。

《超时空要塞F》
VF-25F

大量有名机器人参战！

在本作登场的可动模型中，有相当一部分都是很少会出现在动作游戏中的作品，所以这次能参战真的是非常令人高兴。下面来看看本作的参战阵容。

- 交响诗篇
- 剧场版 交响诗篇 彩虹满载
- Code Geass 反叛的鲁鲁修
- Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2
- 驭星者
- 泽加佩因
- 苍穹的法芙娜 天堂和地球
- HEROMAN
- 超时空要塞F
- 轮回的拉格朗日
- 其他……

魂的可动模型战斗吧！

ROBOT魂是？

Bandai的可动模型系列，推出过许多作品的机器人。此系列模型都是以涂装好的完成品发售以及可动为特征，另外除了一部分的大型机体外，所有的作品机体都统一为12厘米的大小。

以千叶县鸭川为舞台的作品《轮回的拉格朗日》，登场的机体是主人公京乃圆驾驶的VOX AURA，擅长接近战。

《轮回的拉格朗日》

VOX・AURA

▲《苍穹的法芙娜》里的敌人Festom也有登场。

《苍穹的法芙娜 天堂和地球》

Fafner・Mk.Sein

来自以孤岛“龙宫岛”为舞台的《苍穹的法芙娜》剧场版的机体，操纵者是真壁一骑。

《泽加佩因》

泽加佩因・阿尔蒂尔

普通的高校生十冻京在机缘巧合下搭上了巨大机器人泽加佩因・阿尔蒂尔，本作中京也将操纵阿尔蒂尔参战。

▲阿尔蒂尔是一台以中、近距离战斗为主的万能型机体，非常容易上手。

《交响诗篇》

尼尔瓦修 type ZERO

以大气中的未知粒子作为驱动的机体，尼尔瓦修 type ZERO为原作主人公莱顿的后继机。

人气Vocaloid角色GUMI终于也按捺不住寂寞地要进军游戏界了。GUMI与我们最为熟悉的初音家族并非由同一厂商出品，在推出初期就以更为自然的发音、人气声优兼歌手的中岛爱为音源而受到青睐。鉴于“《女歌手计划》系列”的成功，GUMI登上游戏舞台也在情理之中，不过本作的开发与发行都跟SEGA毫无关系，而是由一家默默无闻的公司ParaPhray负责，对于这个新面孔的公司，玩家难免会不太放心。该类游戏在系统上并不需要厂商花费太多精力，值得关注的大概就是舞蹈设计和动作的流畅程度了，希望完成度能对得起GUMI的嗓音。

Vocaloid界的灰姑娘登陆PSP！

PSP	MUG	音乐・Vocaloid
Megpoid 音乐游戏		
Megpoid the Music#		
ParaPhray	日版	预定2013年春
1～4人	6090日元	对应周边未定

文 胧月

美编 sienna

アーティストボーカル megpoid メグッポイド the Music#

Megpoid推出于2009年6月，自从初音系列大红大紫后，动漫风格的虚拟形象成为Vocaloid产品必不可少的一大要素。当时距离《超时空要塞F》完结还不到一年时间，剧场版《虚空歌姬》蓄势待发，两位歌手May'n和中岛爱均炙手可热，这也成为Megpoid推出的一大契机——不仅音源由中岛爱担当，就连虚拟形象GUMI的外形也与李兰华极为相似。目前，在各大视频网站上以Megpoid制作出的曲目已多达5000首以上。

▲►华丽舞动的GUMI，舞蹈的动作捕捉由niconico的知名舞者们完成。

大量收录百万点击的名曲

熟悉niconico的玩家应该知道，点击量超过10万的视频可进入殿堂级评价，本作中收录的也全是这些人气歌曲。目前公布的曲目一共4首，其中包括《メグメグ☆ファイア–エンドレスナイト》这种点击量破百万的超人气歌曲，而厂商宣布还将有点击量多达480万的名曲登场，虽然名字尚未公布，但若无意外，应该就是指《モザイクロ–ル》了。

▲本作的演奏最多可由4名玩家一同完成，在大家的力量下，难点曲目的攻略难度也会随之下降。

◆目前确定的收录歌曲

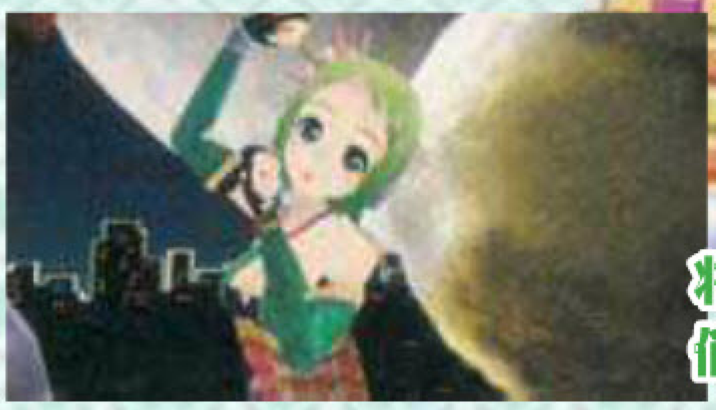
曲名	P名	作词	作曲	编曲
雨が降って。	れるりり	れるりり	れるりり	れるりり
恋はきっと急上升☆	のぼる↑	のぼる↑	のぼる↑	のぼる↑
KiLLER LADY	八王子P	q*Left	八王子P	八王子P
メグメグ☆ファイア–エンドレスナイト	samfree	samfree	samfree	samfree

魅力四射的 GUMI 房间

向《女歌手计划》致敬地，本作也有专为GUMI准备的观赏用房间。在“GUMI房间”模式下，玩家可按自己的喜好随意布置，节奏模式下获得的服装也能在此自由更换，欣赏GUMI的一举一动。房间里还可以欣赏GUMI的插画和PV，这些插画由のう、龙宫ツカサ等人气插画师绘制，他们同样是Vocaloid的狂热粉丝。

◆ GUMI 房间的主要功能

服装、内装更换	利用游戏中获得的点数购买服装和道具，然后就可以给GUMI自由换装，改变屋子里的陈设布置了。
日记	观看GUMI的日记，日记由截图和文字构成，形式类似BLOG，满足一定条件就能令日记得到更新。
画廊・PV	鉴赏游戏插画和PV，随着游戏进度的深入，可供欣赏的部分会渐增。GUMI在PV里的服装也是可以自由更换的。



文 胧月　美编 咕噜

PSP	S·RPG	战略角色扮演
召唤之夜5		
サモンナイト5		
NBGI	日版	发售日未定
1人	售价未定	对应周边未定

年轻的召唤师主人公，即将为玩家讲述《召唤之夜5》的故事。这次官方新公布了女主人公的插画和相关资料，而之前一直 不明朗的战斗画面和事件剧情也有了较为切实的情报，下面就来看一看吧。

借响友之力，释万丈之光！

▶当选择丝皮奈露作为自己的搭档时，能够发动图片中的法术，此时丝皮奈露变身为弓箭，女主人公以六翼的华丽姿态射出光之箭。

响友
丝皮奈露

女主人公
阿露卡

新角色登场

露耶莉

与主人公互为校友的女孩，是已毕业的主人公的学妹。她一脸仰慕表情地称呼主人公为“前辈”，性格天真烂漫，当主人公还在校时，她总是像只小动物一样围着主人公转来转去。对甜食有着强烈的兴趣和执念，每次放学都要去甜品店转悠，并且对镇上的蛋糕店、咖啡店和面包店都一本正经地予以评价。

“前辈就是我的努力目标！”

利用LIVE 2D技术达成的剧情事件，充满临场感

“LIVE 2D”是用平面绘画表现出立体的画面技术，本作的剧情事件部分在使用了该技术后，能够完美再现人设画师饭冢武史绘制出的魅力角色。角色们可以在维持2D美丽外观的同时，做出各种圆滑的动作。

为角色吹进生命气息的画面技术

▲2D角色的动作极为平滑。

以连拍画面来品鉴角色的动作

▲无论表情还是动作都相当生动。

全3D化的战斗画面

这次官方公布了新作的战斗画面，与系列以往作品的2D表现不同，本作的角色和场景全部以立体画面表现。巨大的敌人、爽快的必杀技以及华丽的召唤术，在立体化以后迫力倍增。

►角色在场上的身姿更加凛然，同时2D的可爱表情依然韵味不减。

►必杀技和召唤术的演出向着更为华丽的方向进化。

鉴赏模式

充分再现设定插画的气氛，玩家可多角度欣赏角色的身姿和表情。以下是官方公布的实机画面，如果这的确不是开发机直接生成的图，那么质量确实值得肯定。

可爱值满分的女性角色

◄▲温柔的阿露卡和略具笨蛋属性的丝皮奈露。

调整观赏角度

◄可自由旋转观赏视角。

文 白菜 **美编** sienna

游戏将于明年2月下旬发售，新情报也在不断公布。本辑前线为型月粉们带来了全新登场的魔术师与英灵，神秘英灵与远坂凛之间的关系，以及精美的豪华特典同捆限定版封面插画。另外从情报图的字里行间看，本作的基本概念似乎有从前作的互相残杀，发展为协力合作的趋势。共同对抗巨大黑幕的魔术师与英灵……这个可以有（欣喜）。

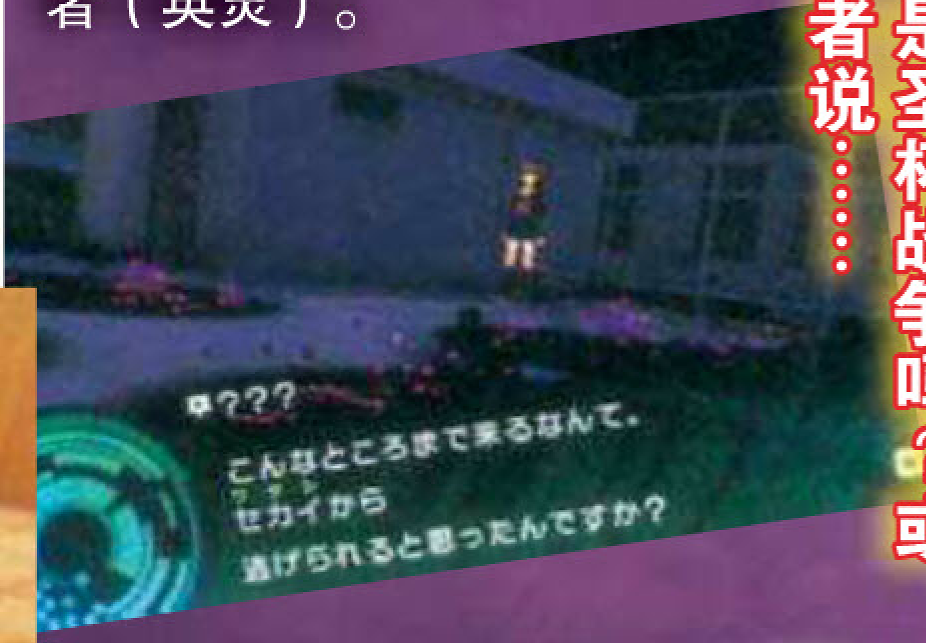
PSP	RPG	角色扮演
Fate/新章 CCC		
フェイト/エクストラ CCC		
Marvelous AQL	日版	预定2013年2月21日
1人	6279日元	对应周边未定

相关报道：Vol.169 P60/Vol.182 P64/Vol.187 P46

全新御主与从者参战！

与前作同样发生在2032年的圣杯战争，因为灵子电脑的错误而描绘出迥异的全新故事。本辑主要为大家介绍新登场的御主（魔术师），以及其对应的从者（英灵）。

本作所描绘的故事是圣杯战争吗？或者说……



◀▲世界产生了异变，正逐渐被异空间所吞噬。

▲从早到晚都在网上冲浪的智名子。即使在世界产生异变之后，也待在房间中不去直面现实。

迦尔纳（カルナ）

『我的主人，雁桐智名子。你究竟为什么而活着？』

声优：游佐浩二

服从并守护着智名子的从者。在战场上操控着火炎。从他那压倒性的存在感来看，似乎是最上级的英灵。

▲迦尔纳的话语正直不含虚伪，总是冷酷地指出真相。

雁桐智名子（ジナコ=カリギリ）

『……不劳费心。我不想从这里出去，你们自己随便折腾吧。』

声优：悠木碧

网络中毒者。虽然拥有御主的资格，但其能力仍然是谜。与主人公一行同样被卷入异变事件中。

新的冒险舞台 樱迷宫究竟是？

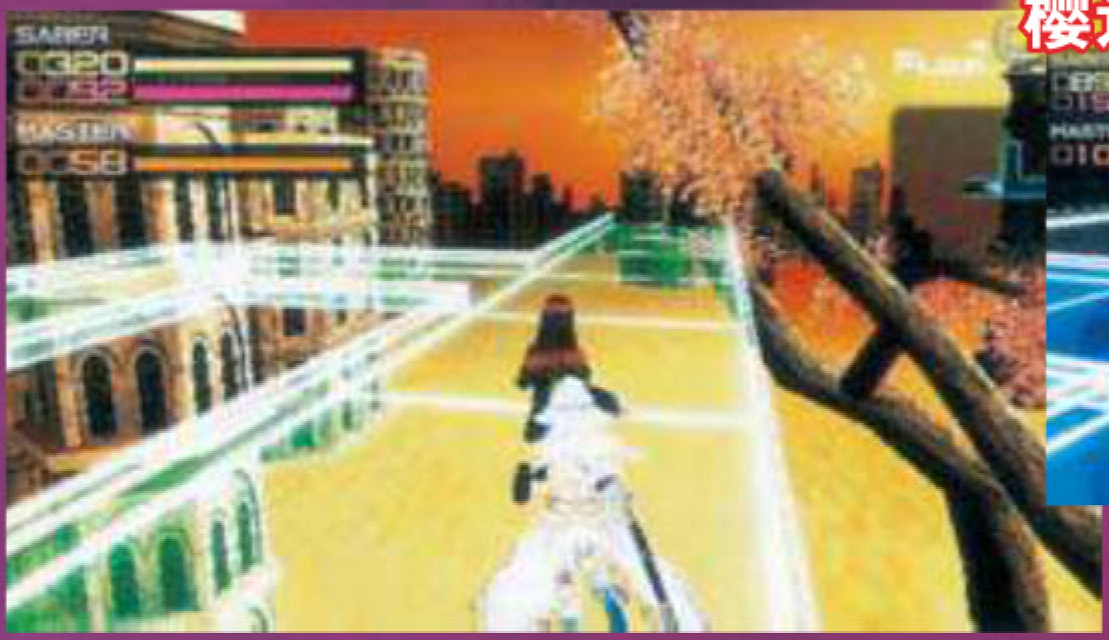
本作的冒险舞台是被称为樱迷宫的不可思议空间。迷宫内部似乎分为各个阶层，其中有着樱花树与欧式建筑并立的场所，或是废墟一般的场景。而在深处，等待着主人公的竟然是远坂凛？

远坂凛阻挡前路

▲将主人公唤作“色鬼”的远坂凛。会与她的从者交战吗？

▲迷宫内部还有囚禁着御主的拷问房间。

樱迷宫里到底有什么？



▲在夕阳照耀下，樱树并排在一起，充满优雅的气氛。

▲迷宫中为玩家准备了便于探索的Check Point。

与神秘从者的战斗无可避免？

◀▲在迷宫中挡在主人公前路上的Lancer。似乎是受了远坂凛的命令而来。

神秘从者 Lancer

声优：大久保琉美

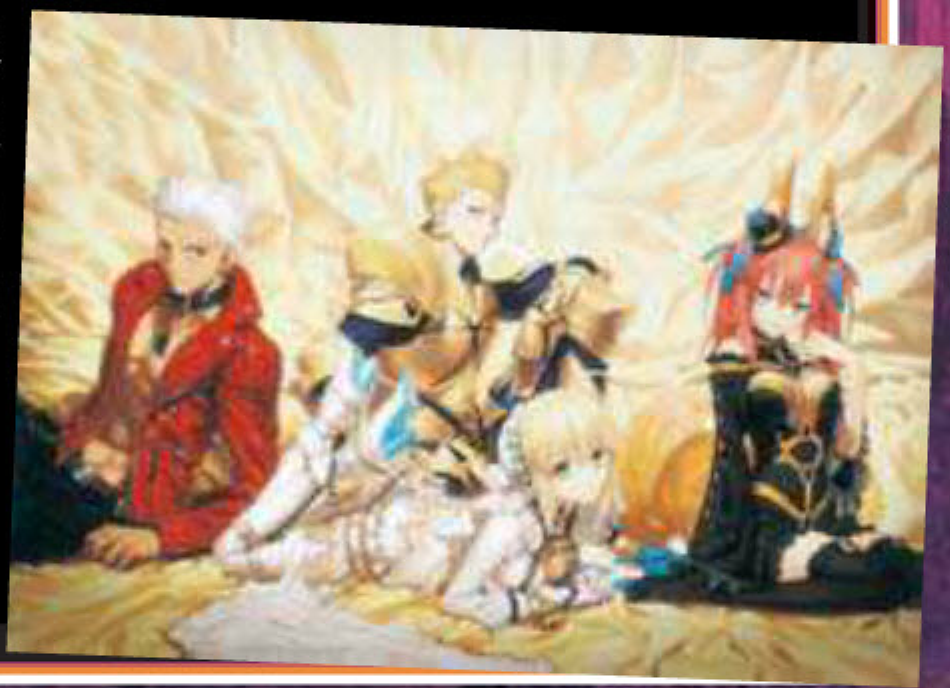
自称Lancer的神秘从者。在樱迷宫的深处等待着主人公，似乎与远坂凛有着一定的关系……

以长枪的物理攻击袭向Saber！

▲►Lancer人如其名，擅长使用长枪进行物理攻击。而且还拥有各种技能。

豪华特典同捆限定版封面插画公开

预定与通常版同时发售的“限定版Type-Moon 白色新娘套装”，是同捆了新娘Saber可动手办、美术设定集、角色单曲CD的完全数量限定版。现在大家看到的就是该版本的封面插画。出自角色原案武内先生笔下的作品。



OP动画收录决定！

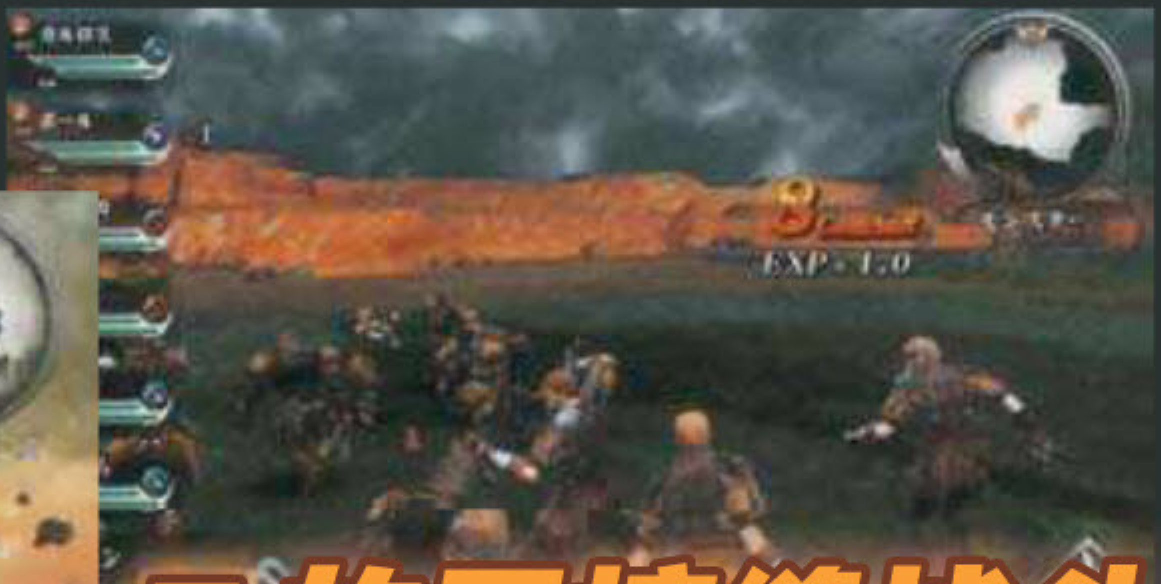
本作决定收录OP动画。由制作了人气TV动画《魔法少女小圆》和《化物语》的动画制作公司Shaft负责打造。究竟会制作出怎样的动画，非常令人期待。

PSV A・RPG 动作角色扮演

瓦尔哈拉骑士3		
ヴァルハラナイツ3		
Marvelous AQL	日版	预定2013年1月31日
1人	6980日元	对应周边未定

相关报道：Vol.193 P30

VALHALLA KNIGHTS 3 ヴァルハラナイツ3



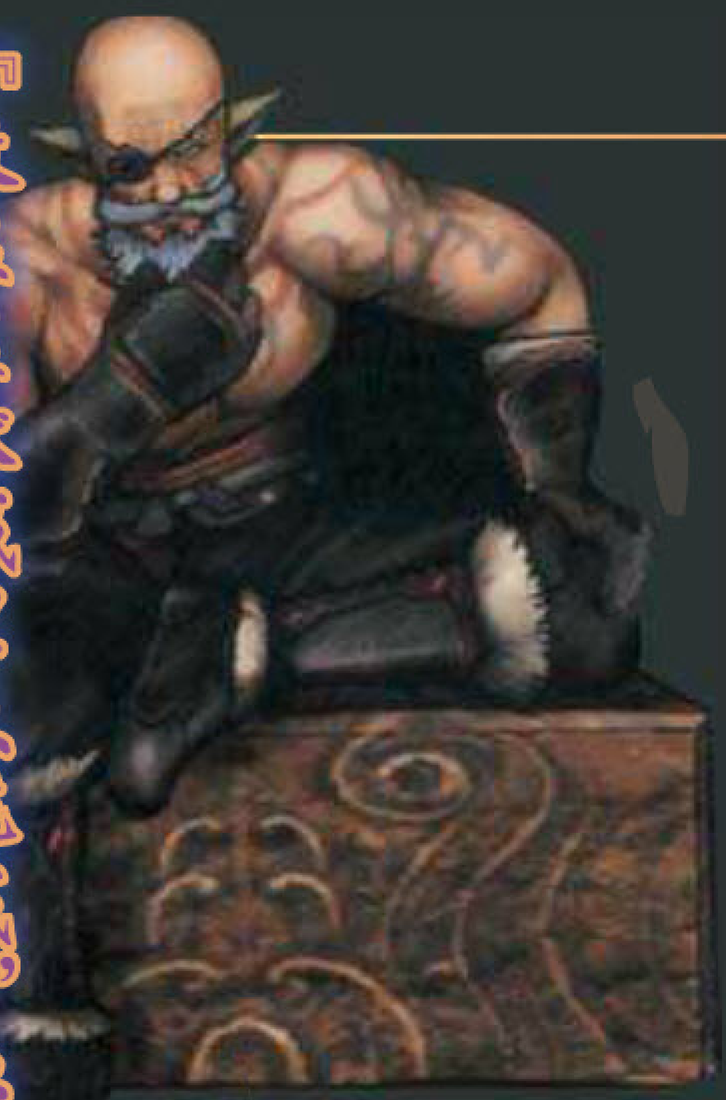
罪恶与享乐并行的监狱城

7vs7的无接缝战斗

本作发售日已经确定，期待本作的玩家在春节期间可以好好深度研究一下了。本作的主题是“暴力”和“快乐”，同时还有牵扯着复杂人际关系的厚重剧情。在PSV强大机能的支持下，屏幕中最多可容纳敌我双方共14名角色各自灵活行动，迫力十足。本次“前线”将继续给大家介绍游戏中的两名关键角色，新公布的战斗系统和欢乐街提供的“大人的游戏”也会一并公开。

与故事紧密相关的重要人物

作为故事主舞台的监狱城，现在军事国家“维格恩”的支配下。然而政权归政权，道上同样也有道上的规矩，在无法无天的监狱城里，多个组织为了扩张自己的势力展开明争暗斗，呈现出治外法权的景象。在此基础上，他国还派遣了密探前来刺探机密，堪称混沌的地下世界。



『敢在监狱城里反抗我，好个有趣的小子！我中意你！』

巴雷里奥

声优：石住昭彦

监狱城中最大一派势力的头目，凭借一己之力千征百战，是从幕后支配着监狱城的传说式人物。

凯文

声优：江口拓也

主人公的同乡，是一位骑士。在早先的战乱之年，他曾与主人公一同出生入死，是知晓主人公过去的极少数人之一。

『所以说你还是太天真了，再上心一点吧。』

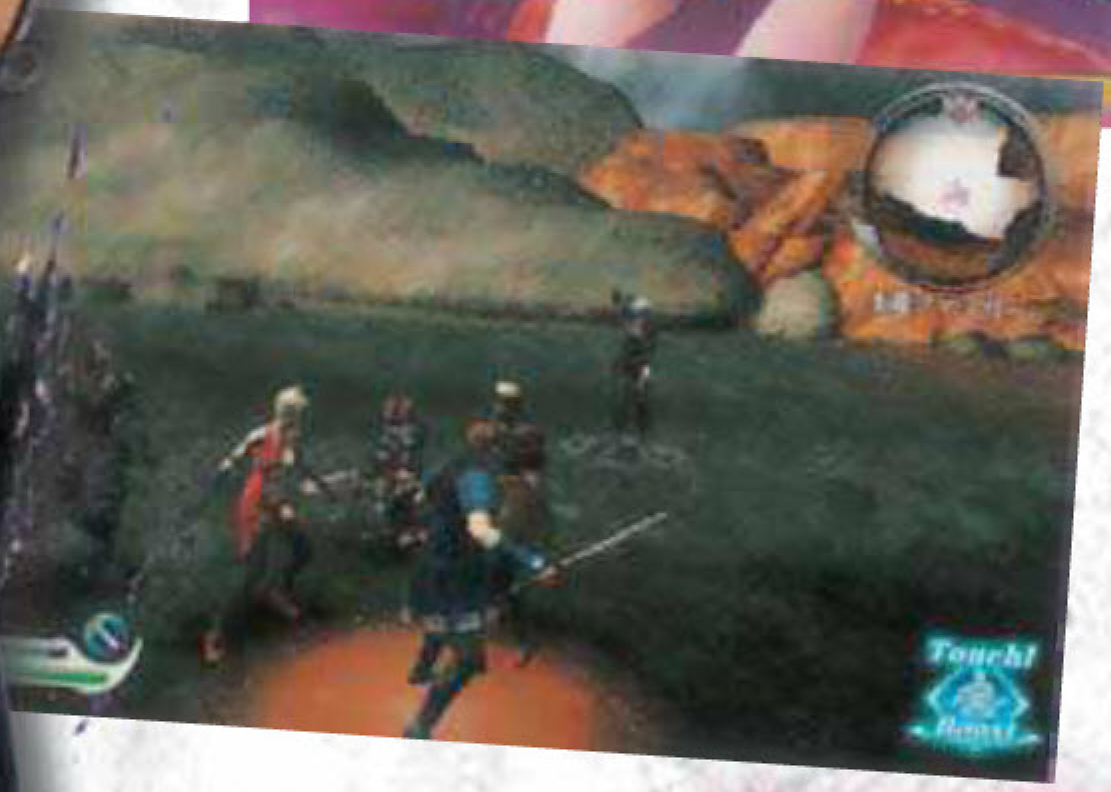
欢乐街 与夜蝶嬉戏的醉人温柔乡

欢乐街是冒险的据点，坐落着为玩家提供后援的多个设施，每个设施里都有被称作“夜蝶”的女性待物接客。向她们支付一定的金钱，就能进入互相交流的“性感时间”，此时连续点击画面可提升好感度，并有可能触发特定任务，而如果玩家能够出色地完成任务，那么……

▲在性感时间中，玩家可触碰女性的胸、臀、背等部位，需要注意她们的反应，力求自己的爱抚能够博得好感。

塞莉娅

在“星之吻”工会中工作的女性，与可爱乖巧的外表形成鲜明对比的，是她对人的态度相当高压，但这也正好是其魅力所在，无数冒险者前仆后继地在精神上被她俘虏。



◀好感度升到最高后，就能和美人共度一晚。结下这种亲密关系后，可让女性加入自己的队伍，今后一起参加战斗。

玛尔嘉丽妲

在买卖装备、鉴定道具的贝奈特商会工作，她丰腴的肉体是治愈冒险者心灵的沙漠绿洲。

夺取财物的摸索系统

弱肉强食是本作中的绝对法则，在战斗中打倒敌人后，玩家可以毫不留情地夺取战败敌人的财物。夺来的道具可直接装备，也可以拿到欢乐街上去卖掉换钱。在主线和支线任务中打倒了敌人，都不要忘记顺手牵羊哦。

摸索倒地的敌人，寻找值钱的东西

▲►对战败者无需施以过多的同情，直接展开掠夺吧。在《瓦尔哈拉骑士3》里，对敌人的同情就是对自己的残暴。

这是重要的收入来源

制作出个性丰富的角色

自由的角色制作是本作的魅力之一，7个种族和20个职业，再加上不同的性别、性格组合，可诞生出千差万别的角色出来。继上次详细介绍的人类、精灵和霍比特人外，这次继续公开四个种族的插画和介绍。

矮人

性格沉稳，力气巨大，是洋溢着生命活力的种族。他们在种族的发展之路上历经苦难，最终骄傲地生存了下来。

机械人

由无机物构成的无生命种族，初期能力虽低，但可以通过身体改造来提升性能，可以使用强力的重火器。

野兽

个体战斗力强大的种族，是近战的一流好手。不但野性外露，而且他们还跟野生动物一样，拥有“发情期”这一设定。

梦魇

隐藏在历史背后的魔法种族，具备压倒性强大的魔力，使用各种魔法进行远距离战斗。

激烈的联机对战

本作能利用通信机能实现玩家之间的对战，玩家可组建自己的7人小队，向别人发起挑战。根据战斗的胜负可获得一定数量的斗技场点数，该点数可用于购买贵重的武器和防具。此外，能够左右战况的“技能”也可以利用该点数购买，通过对战来育成自己的队伍吧！

▲获得了好的技能和装备后，自己攻略主线流程也会更加轻松。

在前几辑《灵魂献祭》的“前线”，我们为大家介绍了游戏中的世界观、魔法还有怪物，而在本辑中，我们带来的是游戏中的核心——战斗系统的详细解说。而其中的关键字，就是“选择”。另外也少不了游戏中千奇百怪的魔物介绍。

文 酷洛洛　美编 Juxi

游戏概要

在牢狱中等待当作祭品的青年，眼前突然出现一本神奇的“书”，这本记载着魔法师与魔物展开战斗的书，向这位青年展示出诱人的神奇力量。从此青年便凭借牺牲与代价之力，成为一名魔法师，展开一场场壮烈的战斗。这就是以献祭和救赎为主题、既幻想又充满真实性的魔法狩猎ACT《灵魂献祭》。

PSV　ACT　动作

灵魂献祭		
Soul Sacrifice		
SCEJ	日版	预定2013年春
1～4人	售价未定	对应周边未定

相关报道：Vol.183 P4/Vol.189 P62

请来看多人游戏的全貌！

本作最大的魅力，自然是魔法的联机作战。在TGS 2012上，小编白菜已经向大家介绍了当时展台上DEMO的联机试玩。游戏中一边进行救济与牺牲、一边使用丰富多彩的魔法和供品与魔物进行战斗，带来的是全新的联机感受，以下是联机战斗的详细情报。

◀图中是发动大范围的回复魔法效果。玩家要根据战况选择合适的魔法，同时也讲求玩家发动魔法时机的判断力。

根据状况选择合适的魔法，将直接决定胜败

献上灵魂共同战斗！多人游戏详细系统解明！

化身为魔法师与敌人作战

这些以讨伐魔物为生的魔法师，尽管平时独来独往，但面对强大的怪物，就会互相合作，通过共同作战来完成一个人所无法完成的任务。但有时候，这些魔法师也会遇上需要牺牲同伴来换取胜利的危机。

■牺牲自己发动“禁术”，说不定能够帮助队伍解决眼前的危机。战斗中有时候也需要牺牲同伴的生命，在目的完成之前，同情有时候会变得毫无意义。

无牺牲，不胜利

支援也将是通往胜利的关键

◀▼召唤石头人阻挡怪物，发动时间魔法争取攻击的准备时机，了解战况随时做出支援对作战同样非常重要。

分配职责展开具战略性的作战

在《灵魂献祭》中，联机作战是游戏的核心内容，而与战友一同作战的过程中，不同的玩家要担当各自不同的职责，才能够让战斗更加顺利。例如需要有人负责使用“心眼”观察怪物弱点，也需要有人使用盾或者召唤魔法抵挡怪物攻击，同时也少不了专门负责使用长时间咏唱魔法对怪物造成巨大伤害的玩家。下面是联机作战是四种主要的战斗职责，只有互相合作、齐心协力，才能够越过游戏中的重重难关。

职责分担例子

近距离攻击手

靠近BOSS，主要进行伤害输出。

远距离攻击手

在远处进行持续输出，同时负责应付空中的敌人。

辅助魔法手

使用时间停止、盾等辅助或防御魔法，为队友争取机会。

回复魔法手

使用大范围的回复魔法，为队友提供支援。

了解多人模式

这部分会为大家介绍《灵魂献祭》中的多人模式的基本要素，让玩家通过这部分介绍，对多人模式得到充分的认识。

1 选择 玩家的选择将会改变一切

是救赎，还是献祭，选项只有两个

▲玩家可以根据自己的情况选择救赎或者献祭，从图中我们可以看到，不同选项所导致玩家状态数值的增减也会有所不同。

►曾经是人类的魔物，在死前留下了“希望活下去”的愿望，而他（它）最后的命运，全凭玩家的选择！

决定魔物的生死，这是否允许的行为？

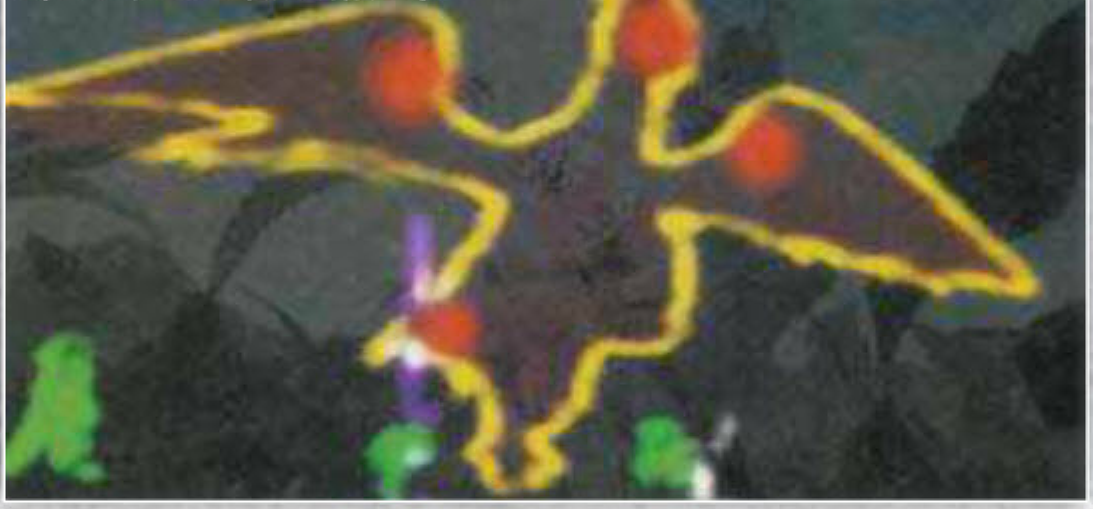
魔法师的战斗，是伴随着无数选择的战斗。不仅是被打倒的怪物，就连倒下的同伴，玩家都需要选择救赎或者献祭。玩家究竟要以哪种职责去与同伴一起战斗，是支持还是背叛，都取决于玩家自身，而随着不同的选择，玩家的状态也会有所不同，更会影响游戏之后的故事。

2 心眼 寻找场景中隐藏的供品

魔法师通过使用各种供品，可以发动丰富多彩的魔法。而游戏中如果玩家使用心眼，就可以发现场景中隐藏的各种供品。另外心眼不仅能帮助玩家收集供品，在战斗过程中，心眼还可以查看怪物的弱点。

使用心眼，获得更强力的供品

►如图使用心眼，就可以发现隐藏在场景周围的供品，说不定还可以找到什么贵重的装备呢。



■战斗时发动心眼，魔法师观察到的画面也会发生变化，图中怪物的红色位置应该是弱点了。

新公布的怪物们

看过前几辑本作报道的玩家都知道，里面的魔物的背后都有着悲惨故事，而这次公布的两只魔物也不例外，究竟他们有着怎样的过去呢？

充满渴望的女子的末路

精灵 Elf

过去，这个谷底空无一物。某天一朵蒲公英飘进了谷底，随着春暖花开，黄色的蒲公英花慢慢地长满了谷底，虽然蒲公英的种子可以随风而去，但是在这片深谷中，种子怎样也飘不到崖上，随着种子越来越多，蒲公英最终覆盖了整个谷底。某天一名女子掉进了谷中，虽然浑身是血，但却没有受伤的地方，在谷底醒来的女子被眼前的景象所震惊，心想这说不定是一件好事。于是女子决定在这里重新开始自己的人生，并且希望能够有自己的孩子，这个愿望则支持了她半生，而随后……

魔化之女咆哮响彻谷底

3 死后 即使战死，魔法师的战斗也不会中止

玩家力尽之时，若其他玩家希望你重返战场与他们一起作战，队友可以选择“救助”；若为了获得强大的魔法，给予怪物致命的伤害，队友则可能会选择将你“献祭”。但其实个中还有第3个选择，就是“死亡”。但玩家死亡之后会是怎样呢？答案就是变成灵魂继续战斗。玩家的灵魂可以使怪物的防御力下降，提高我方攻击力。即使死了也可以为团队作出贡献。

▲触摸画面中的同伴或者怪物，就可以发动效果，还可以查看怪物剩余的体力。

嫉妒兄长的弟弟的悲剧

勒维亚坦 Leviathan

某个王国诞生了双胞胎王子。作为“一国之子”，他们两人自然备受尊崇，但随着两位王子的诞生，周围难免会不断对这兄弟二人进行比较。双胞胎的哥哥性格开朗，深得人们的爱戴，而弟弟则没有任何优异的才能，没有一样东西可以与哥哥进行比较，因此弟弟充满了嫉妒之心。弟弟私下饲养了许多动物，并且对它们施以虐待来寻求对自尊心的满足，而其中最让他喜欢的，是某条来自异国的鳄鱼。弟弟在暗地里持续燃烧的嫉妒心，最终引发了巨大的悲剧……

以巨大的身躯蹂躏魔法师！

▲从画面中可以看到，对比左下细小的魔法师，勒维亚坦的身躯是何等庞大。面对坚固的鳞片与锋利的牙齿，魔法师们又有何对策呢？

■怪物的头部残留着人类的面相，投身于欲望洪流的结局有多残酷，无庸赘述。

文 酷洛洛 美编 Juxi

4大势力，可操作角色总共20人的少女忍术对决ACT《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》，如今官方又放出新情报。这次给大家带来的，是在前作中活跃的秘立蛇女子学园介绍，不过本作登场的“蛇女”少女，竟然全是新角色！

闪乱カグラ SHINOVI VERSUS -少女達の証明-

PSV	ACT	动作·擦边球
闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明		
闪乱カグラ SHINOVI VERSUS 少女们の证明		
Marvelous AQL	日版	预定2013年2月28日
1～4人	6980日元	对应周边未定
相关报道：Vol.193 P33		

全新的5名

为复兴蛇女挺身而出的实力派

►虽然曾经因身负重伤而失去所有记忆和能力，但如今为了复兴蛇女而重新振作。

雅绯

再次举高旗帜，取回蛇女的荣誉！

CV：平田宏美

秘立蛇女子学园3年级生，选拔成员的队长。曾经因为一次任务中的事故而失去所有记忆，但因某事件为契机，如今再次为复兴蛇女而奋斗。

生日：8月15日
年龄：21岁
血型：B型
身高：169cm
三围：90/56/87
兴趣：泡澡
喜欢的食物：鸡肉滑蛋盖饭

谁……谁来救救我……

紫

CV：矢作纱友里

秘立蛇女子学园2年级生，忌梦的妹妹。不擅长和别人交谈，经常抱着名为“小佩佩”的熊娃娃宅在家里。是蛇女有史以来第一位不返校的学生，只去过一次学校。

生日：10月26日
年龄：16岁
血型：A型
身高：161cm
三围：105/59/88
兴趣：和熊娃娃一起玩
喜欢的食物：无馅饭团

文静的少女会施展何种伎俩？

◄紫的特技可以凭借气味去判断是什么人。

▼从早到晚都离不开那只熊娃娃，就连做什么都要先问问它。

蛇女选拔成员判明！

忍转身前是“飞机场”？

▲▼忍转身后以长枪作为武器，同时胸围也出现急剧变化……

两备

我的忍转身和其他人可不一样，给我看清楚

CV：日笠阳子

秘立蛇女子学园1年级生，两奈的双胞胎妹妹，两人是一起从月闪女学馆转校到蛇女的。对胸部抱有自卑，和两奈的性格完全相反，是个爱欺负人的抖S。

生日：1月19日
年龄：16岁
血型：O型
身高：160cm
三围：69/56/90
兴趣：狙击任何东西
喜欢的食物：棒棒糖

忌梦

对我来说，雅绯的心愿就是一切

CV：斋藤千和

秘立蛇女子学园3年级生，是雅绯的挚友。与雅绯遭遇同一事故而住院一年，为了照顾雅绯曾经一度放弃当忍者，如今与雅绯一起朝着复兴蛇女的目标前进。

生日：6月9日
年龄：21岁
血型：AB型
身高：169cm
三围：88/60/82
兴趣：学习
喜欢的食物：豆皮寿司

两奈

被这样子说我肯定要兴奋了

CV：MAKO

秘立蛇女子学园1年级生，两备的双胞胎姐姐。最喜欢被人欺负、被人责骂、被人看自己胸部的抖M。使用双枪（四枪？）以自由自在的姿势进行射击。

生日：1月19日
年龄：16岁
血型：O型
身高：160cm
三围：98/56/88
兴趣：购物
喜欢的食物：狮子狗鱼蛋

看我如意金箍棒？

◀使用可以随意身长缩短、变大变小的如意棒作为武器，和雅绯同样是一名实力派的忍者。

抖M天使射穿你的心房！

◀▲游戏截图中的是两手持枪的两奈，话说左图……胸前贴着的是创可贴？

问苍生，谁能一统天下！

PSV	SLG	模拟·战略
三国志12		
三国志12		
Koei Tecmo Games	日版	预定2013年2月
人数未定	8190日元	对应周边未定

在《信长之野望》登陆PSV后，“《三国志》系列”的最新作也公布了PSV版。本作是以即将在12月13日发售的PS3/WiiU版的《三国志12》为基础的，除了系统方面的新要素外，相信也会像《天道》那样与PSV的机能紧密结合。

文 苍穹 美编 咕噜

简洁明了的政略系统！

《三国志12》的政略系统相较以往的系列作品进一步简化，玩家可以自由建设城池，市场、农园、兵舍等不同设施可以令金钱、兵粮和士兵数自动提升。本作还加入了“一括增筑”的快捷指令，能一并扩建当前的所有设施。

▶点选城池后就可以进入内部界面，城市的建设要好好规划一番。

◀“技法所”的作用是开发研究技法，进而强化士兵的作战能力或是提升政略效果。

▲建设“求人所”后就可以派人遍访贤士、登用人才。

▶诸葛亮出使东吴。合理地制定外交战略才能让自己在乱世立足。

当机立断的实时战争！

《三国志 12》的战斗变成了完全即时制，且有视野的概念，玩家主要负责控制部队在地图上的进兵，攻击则会自动展开，此外战法的发动时机也要由玩家把握。战斗保持了“骑兵→弓兵→枪兵”的经典三角克制关系，结合 PSV 的机能，触控操作会更加得心应手。

▶敌我双方的武将、兵力情报在战前的军议画面下一览无余。

▲即时展开的战斗对玩家的操作有一定的要求。

▲黄忠发动战法“老当益壮”，提升自己的战斗力。

◀单挑时则有“天→地→人”的三角克制关系。

扭转乾坤的秘策系统！

秘策系统是《三国志 12》的核心要素之一，在政略和战斗中都能发挥巨大的作用。秘策的开发与玩家麾下的武将有关，集合拥有指定特技的人才方能开发出强大的秘策，通过外交手段也能从其他势力那里得到一些秘策。

▶原作中共有 20 种效果各异的秘策，不知 PSV 版是否会追加新秘策。

◀优秀的武将可以缩短秘策的开发周期。

▶秘策发动画面。

新增要素陆续公开！

兵法阵、强化阵

根据城池的不同，战场上会追加新设施——阵，具体分为兵法阵、强化阵等，为防御方提供扩大视野范围、进军速度提升等不同的支援效果。进攻方一侧攻陷敌阵后，部队也能得到强化。

武将拔擢

发掘有前途的候补人才后，可在一定时间内对其进行育成，之后再作为新武将提拔上任。育成期间可以进一步强化其优势项目，或是对弱项进行补足，育成方针由玩家自行设定。

全新剧本

在原作的基础上追加全新剧本“汉中王刘备”等，甚至还有以中国的战国时代为舞台的架空剧本。此外还追加数十名新武将，特殊事件、战法的数量也进一步扩充。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

突破尺度的怪物萌娘卡片对决！

PSV　限界凸骑 怪物卡片对决

限界凸骑 モンスターモンピース

◆Compile Heart◆TAB◆预定2013年1月24日◆日版

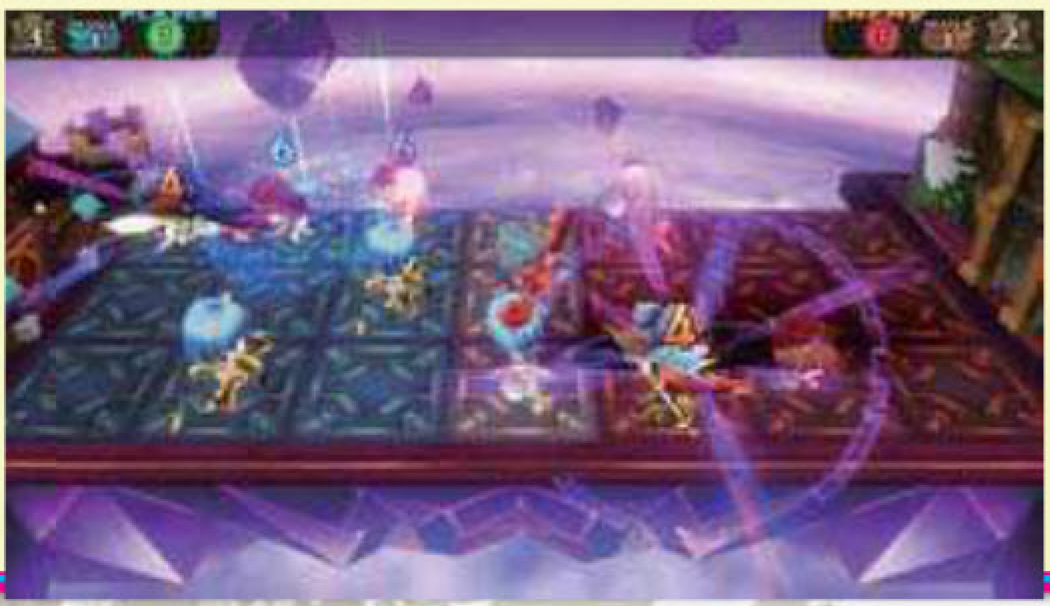
曾开发过《亚加雷斯特战记》、《超次元游戏 海王星》等系列的Compile Heart将在明年初为PSV平台带来一款卡片对战类游戏。本作的剧情发生在名为“亚法尼尔”的世界，在这个世界上有着一种被称为“怪物娘”的异能种族与人类共存。主人公梅作为库那古瓦学园的学生，在学校学习如何役使怪物娘。然而某一天，好友艾尔扎突然被谜之人物拖入了被诅咒的黑暗，并开始操纵魔物娘掠夺世界各地的秘宝——魔结晶。梅为了救回好友，开始了辗转各地的旅程，并发现了隐藏在背后的巨大阴谋……

游戏中有超过100种怪物都是以萌娘的拟人化姿态登场的，在战斗中则以卡片的形式出现，卡片插画的绘制也由众多知名画师担当。卡片对战的规则尚未公布，游戏反倒先公布了一个擦边球系统——玩家可以利用右摇杆，仔细观察怪物娘的反应并发现弱点。通过触摸操作向弱点注入魔力后，能令其兴奋度逐渐提升，到达顶点后便可以一口气消去萌娘的衣物（汗），并使其魔力解放、能力得到强化。具体的操作会利用到PSV的触摸屏和背触板特性，而萌娘的服装则分为三个阶段，分别是“厚”、“薄”和“泳装”，利用限定版中附赠的特殊代码，还可以让服装进入禁断的第四阶段，突破尺度下限……

▲除了卡片对战外，剧情也是游戏中重要的一环。

▲卡片对战界面中规中矩，敌我阵营是左右分开的。

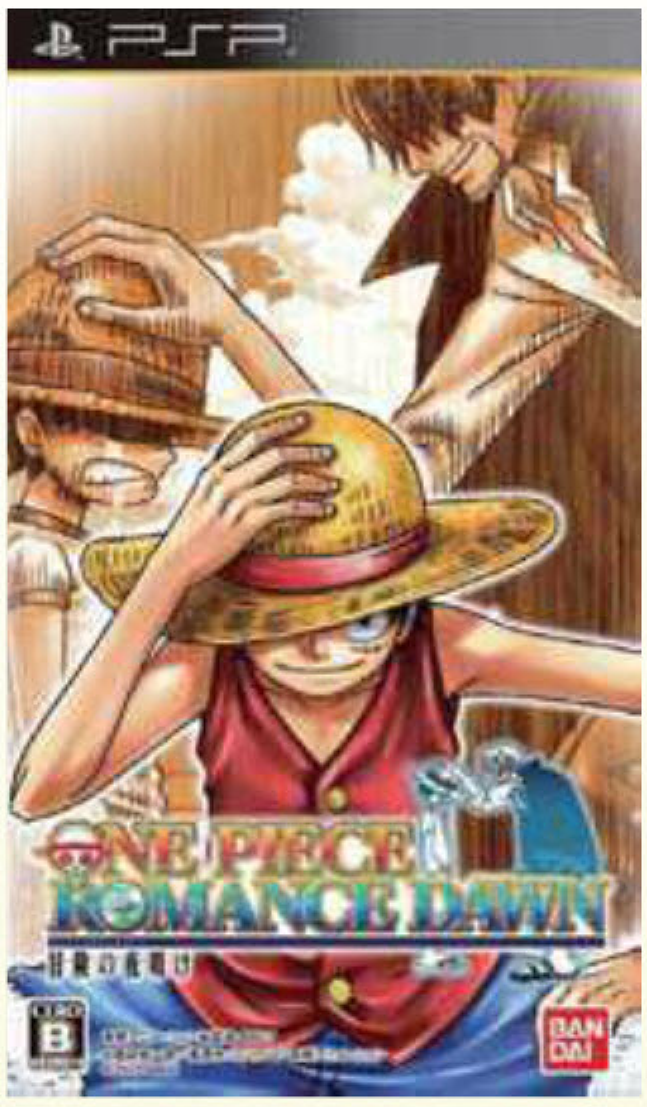
▶战场界面中会出现召唤在场上的怪物娘建模。



▶触摸模式下还有喜闻乐见的福利内容——RY（你懂的）。

只有自己才能体验的冒险！

PSP **海贼王 冒险黎明**
ワンピース ROMANCE DAWN 冒险の夜明け
◆NBGI◆RPG◆预定2012年12月20日◆日版



PSP平台上再添一款“《海贼王》系列”作品，本作的类型为系列史上第一款原作体验型RPG。故事将从一开始主人公路飞所在的小城镇起，接连描绘路飞出海、寻找同伴、从东海驶入伟大航道，一路上过关斩将的过程。目前官方的情报放出到与世界政府谍报机关“CP9”对战为止，但如果要对路飞一行人第一阶段的冒险做一个总括，那么本作的理想流程应当会进行至顶上决战。如此一来，本作将会成为收录路飞少年时代全部冒险故事的RPG。

战斗系统方面，本作的特征是将“动作”与“指令式战斗”结合起来的动态时间制战斗，角色的速度将会决定行动顺序，需随时根据战况的变化来调整己方的战术。不单单是按键操作，还有行动力、必杀技以及与敌人位置关系都将影响到实际战斗，进一步提高战略性。

战斗中角色可行动的次数与该角色的行动力（AP）挂钩。攻击时根据选用招式的区别，所需要的AP消耗量也不同。回合结束时AP会得到一定量的恢复，因此在战斗中管理AP消耗是非常重要的行动。在进行攻击前，推动滑杆可以使角色进行移动。利用吹飞攻击让敌人撞墙可以获得追加伤害，另外根据必杀技的范围，调整角度让招式能够攻击到更多的目标也是很重要的战术，在战斗中要习惯地调整与敌人的位置关系。当攻击敌人之后，如果AP还有剩余，可以按下对应的按键进行连击，连击以重视命中的弱攻击和重视伤害的强攻击构成，可以根据当前需要来选择。最后要说说必杀技，除了消耗AP以外，必杀技还会消耗角色所持有的战意（TP），而TP可以根据攻击敌人来增加，积极攻击敌人的话，就能大量使用威力超群的必杀技哦。

既然游戏是原作体验型，那么作为BOSS角色登场的都是那些FANS耳熟能详的角色。为了挑战这些强力的BOSS，玩家需要操作路飞在平常的战斗中积累经验值，提升等级。当然路飞并不是孤单一人，玩家同样可以操作他可靠的同伴，例如索隆、山治、乔巴等人气角色，重现每一场经典的战斗。与同伴们一起制霸伟大航路吧！

（文：白菜）

▲游戏中共计收录了由东映全新制作的30分钟大容量动画，再一次体会那些感人的瞬间。

◀在岛屿间的航行方式，不知道这种大地图上会不会踩地雷呢？

▶左上角头像旁边的小圆点就是AP，在AP耗尽之前可以自由自在地选择行动。

▲场景移动中随时会遇敌，之后进入战斗画面。从环形的指令中选择当前想要进行的行动。

▲BOSS战进行到途中时，还会穿插特写画面，完成对原作的还原。

▲战斗中我方角色陷入危机时，会有衣服变脏，努力支撑身体等细节表现，务求提高原作临场感。

▼攻击界面下按下不同的按键就能使出不同的招式，威力较大的招式会消耗较多的TP，当然也有TP无消耗的普通技可以使用。

在大型购物广场内开店吧！

3DS 尖帽子与魔法之镇
とんがりボウシと魔法の町
◆Konami◆SLG◆预定2012年12月20日◆日版

Konami的模拟交流型游戏“《尖帽子》系列”登陆3DS了，除了画面变得更加精细外，这次作为舞台的小镇里还建设有巨大的购物广场，通过购物广场玩家能更加深入地体验本作的乐趣。购物广场里有着各种各样的店面，数量约有30间，就算把商店街的店全部搬到这里也还有空余，所以玩家也可以将自己的店开到这里来。另外商店还追加了“橱窗”功能，商店经营的是哪些商品只要通过橱窗就能一目了然，非常便利。除了购物广场外，小镇里的建筑物设计也焕然一新，并且也有新的居民登场，换言之将会有新的交流在等着玩家。还有用来给商店装潢的家具也有了新种类，玩家可用新家具将商店装点得更加具有个性。（文：乌冬）

▶作成自己的替身。

▶以前的邮局、银行和公园等设施也都焕然一新。

▲大型购物广场开业啦。

神话中“天女羽衣”的真相，究竟是……

PSP 黄昏的禁忌之药 携带版
黄昏のシンセミア PORTABLE
◆Cyberfront◆AVG◆预定2012年12月27日◆日版

本作原是2010年在PC平台上发售的纯爱AVG，曾获得日本“萌游戏大赏2010（萌えゲ-アワ-ド 2010）”的金奖。PSP版将在原作基础上，由原班制作小组对游戏剧情进行修正，并加入全新的事件CG。

故事以被群山围绕、风光明媚的御奈神村为舞台，这里流传着有关天女羽衣的传说。主人公皆神孝介趁着大学的暑假来到她母亲的故乡，在这个令人怀念的村庄，孝介遇上了数名少女——看似朋友、实为亲妹妹的皆神咲夜，已经变得疏远的表妹岩永翔子，青梅竹马的春日伊吕波以及充满谜团的少女银子。然而种种相逢之后，迎来的却是由传说引发的异变。名为“山童”的妖怪，是那传说中能让生物发生异变的神药的真正形态，然而传说中残存下来的天女，实际又是什么？在无数真相的面前，他们不得不做出抉择。（文：酷洛洛）

▲别看介绍那么沉重，其实故事中不少欢乐桥段的。

◀▲人物的立绘和事件插画都非常精美。

游戏与现实相连的新感觉交流游戏！

3DS **调色板 七彩咖啡厅**

アクリルパレット ~彩りカフェ・cheers~

◆Klon◆ETC◆预定2012年12月20日◆日版

本作是一款以交流为主要玩法的其他类游戏，最大卖点是让日本现实中的偶像、艺人和模特真人出镜，她们会在虚拟的咖啡厅中作为主人公的打工同伴，与玩家进行各式对话。这些女生们保留了与现实完全一致的资料和性格，乍一看很像PSP上的“《AKB1/48》系列”，不过本作除了情感交流环节外，还穿插了一些问答类小游戏，而且对于国内玩家来说，这些女生们并不如48系的组合那么有名，具体包括主要角色的凛奈、锦织惠、城所葵，以及次要角色吉田沙织、珠和小鸠、矢野春香，是否能提起兴趣，就看你对这些MM是否感冒了。

游戏内的时间与现实完全同步，根据玩家游戏的当前时间，触发的剧情事件也随之变化。投入的游戏时间越多，也越能看到女生们各种各样的姿态。玩家根据迷你游戏的完成质量可获得一些点数，该点数可在商店中购买偶像们摆拍的照片以及动画，均对应3D欣赏模式。

（文：胧月）

▲和吉田沙织一起看烟火大会的剧情，女生们的浴衣非常可爱。

▲为顾客派送汉堡的迷你游戏，小小汉堡的制作过程意外地复杂。

▲拼图游戏，难度看起来并不高，重要的是可以观赏到女生们的动人姿态。

和女孩们一起创造属于夏天的回忆！

PSP **1/2 summer+**

1/2 summer+

◆Alchemist◆预定2012年冬◆AVG◆日版

本作是今年6月份发售于PC平台的恋爱冒险游戏《1/2 summer》的强化移植版。游戏讲述了一场发生在乡村小镇的奇妙恋爱喜剧，主人公草薙枢利用暑假的休息时间，带着很闲的妹妹来到了小时候待过的乡下老家的草薙旅馆。虽然小时候曾来过这里，不过随着开发，小镇已经逐渐失去了当年的模样，小时候模糊的记忆如今就更加不真实了。来到旅馆后，主人公发现除了他们兄妹俩外，还有一群就读于神坐学园的少女也暂住在旅馆里，而主人公除了要面对自由奔放的青梅竹马以及照顾其他女孩外，还要面对喜欢恶作剧的座敷童子以及处理旅馆的相关业务，草薙枢痛并快乐着的假期生活由此拉开序幕。

和原作相比，这次的PSP版追加了全新的OP，追加以及修正了原作大量CG和剧情，除此之外更是追加了全新的女主角，其相关报道会在日后公布。由于PSP版相关情报的公布日和PC版的发售日相隔并不远，相信玩过原作的朋友应该还意犹未尽，有着大量新要素的PSP版是新老玩家都值得期待的。（文：阿鲁）

▲巫女什么的最喜欢了。

▲紫色双马尾！难道是传说中的傲娇么？

▲全身心接受座敷童子的恶作剧吧。

文 阳光成员9节菖蒲
文 胧月 美编 澄香

Feature 专题企划 Special

游戏中的游戏

游戏为我们带来了许多欢乐，以至于即使在游戏之中，我们还是想要进行游戏。洞悉玩家愿望的游戏设计师为此创作了游戏中的游戏。它们之中的大多数是迷你游戏，存在于各种游戏支线，为令人疲倦的拯救世界冒险之旅提供了能够舒缓神经的休闲——令人惊讶的或许是：即便在游戏之中，让人产生游戏的兴致也是如此相似。经过独特设计的内置游戏也有可能已经成为游戏世界架构的一部分，与其他细致入微的设计一样，它能够让游戏世界显得更为真实可信，并且独具深度。而如果我们将游戏中的游戏这一概念放大，更多有趣的事实会展现在我们眼前。

游戏中的游戏

“游戏中的游戏”是一个有趣的概念，有趣之处或许在于，它为我们的思维提供了层次。《盗梦空间》通过为梦境分层而创造出一个迷境，后现代小说凭借为叙述分层提供了深层阅读体验。透过“游戏中的游戏”这一概念为游戏划分层次，或许我们能够发现若干新的思维角度，这即是创作本文的初衷。

与现实生活中的游戏一样，游戏中的游戏为我们提供的依旧是休闲娱乐，这也是它们之中的绝大部分以迷你游戏形式存在的原因。迷你游戏这一设计要素实际上能够带来数种价值，这也是诸如SE这种角色扮演游戏大户之所以青睐它的原因。迷你游戏能够提供一种情境转换，而新奇总是玩家乐于得到的乐趣。迷你游戏能够帮助玩家打发他们在游戏中的无聊时间，有时候，他们只是想要去游戏里转转，但是并不想要接下令人疲倦的任务。就像有的人只是去《魔兽世界》里站上一会儿，与朋友聊聊天。他们也可以选择在《横行霸道》之中玩玩牌。迷你游戏为游戏本体增加了可玩与重玩价值。虽然仅仅迷你游戏本身设计得足够有趣就能够吸引玩家大量投入，但是如果玩家需要在两种模式之间奔波、考量、平衡，那么乐趣就会不只翻倍增加。如果它们与游戏世界设计有关，或者作为剧情的部分元素出现，这种设计为世界深度带来的增幅不可估量。将这一概念延伸下去，某一款游戏也可以作为一个完整的叙述背景与世界观，而游戏这个概念将会为那些看上去已经不那么有趣的话题带来新的亮点。

一般意义上的迷你游戏

对于复杂的大型游戏来说，迷你游戏能够极为廉价地增加游戏的可玩性，丰富玩家的游戏体验，并且增加游戏世界的深度。那些需要大量分支任务的游戏尤为如此。不难想象，沙盒游戏通常具有数目繁多的迷你游戏。以高自由度与真实还原现实著称的名作《莎木》之中，玩家能够进

▲以雪战为主题的迷你游戏，在札幌篇中登场。在规定时间内用雪球击中对手，以获得最终优胜品为目标。

▲在名古屋篇中登场的迷你游戏，使用名古屋出产的品种鸡进行竞速比赛，通过学习技能与交配育成得到最强的鸡。

▲按照客人要求制作拉面。

▲►依据钓鱼种类获得奖励。

入街机厅玩到SEGA以往的经典作品，而尝试各类打工时也将引发不同的迷你游戏。被受瞩目的新作《如龙5》也保持了迷你游戏繁多的特色，早早公布了若干让人眼馋的迷你游戏。以土鸡作为赌注的跑鸡杯经典赛、在搞笑团体中担任装傻角色的吐槽专家、拉面制作乃至打雪仗等内容都被当做迷你游戏加入其中。当然，街机厅中也将完整收录经典名作《VR战士2》以供怀旧。《横行霸道4》的迷你游戏包括斯诺克与飞镖，《荒野大镖客》则可以打牌。事实上，迷你游戏已然成为沙盒游戏之中的一道亮丽风景。虽然，迷你游戏当然不是决定游戏质量与销量的重要因素，但它们为玩家带来了额外的游戏乐趣。毕竟，如果一款游戏强调真实还原，听着收音机里的爵士音乐在偌大的城市之中兜风都是一种乐趣，却缺少了游戏这一现代生活之中的固有元素，那么所谓的真实也就要大打折扣了。

角色扮演游戏也常常具有为数众多的迷你游戏，既然这一游戏类型也需要广阔而具有深度的游戏世界，而这种游戏世界当然需要大量分支任务支撑。被认为是动作角色扮演游戏的《塞尔达传说》以能够深入探索的空间著称，迷你游戏是其重要环节。以《塞尔达传说 时之笛》为例，迷你游戏包括射击房、抓鸡、寻鸡、老鼠炸弹保龄球、深水探卢比、青蛙演唱会、骑马射箭等，仅从游戏名称之中就不难看到，它们之中的多数引自现实世界之中已经存在的游戏，但是游戏设计师将它们加以改造以增加更多趣味性，并且使之更加符合游戏本身的特点。日本国民级角色扮演游戏《最终幻想》与《勇者斗恶龙》中也有不少迷你游戏，前者如系列经典的陆行鸟训练与赛跑、怪兽训练场、召唤兽战斗等，其中一些在系列最新作《最终幻想XⅢ-2》中也有出现，后者则包括史莱姆冰壶等。“《最终幻想》系列”极其重视迷你游戏这一元素的应用，系列发展至今已经诞生了为数不少的经典迷你游戏，在后文之中我们将看到它们中的一些。美式角色扮演游戏之中的迷你游戏也为数不少，事实上，由于强调自由冒险，它们在某种程度上与沙盒游戏类似，对于迷你游戏也相当重视。《神鬼寓言》之中的迷你游戏包括赌博与棋牌，“《辐射》系列”中的迷你游戏则更丰富，包括破解密码，开锁以及种类繁多的棋牌游戏。

从上面的例子之中不难看出，迷你游戏可能来自于现实之中游戏的翻版，经过若干改造进入游戏之中，这些改造通常是为了与整个游戏氛围更加一致做出的调整。即使是全新设计的迷你游戏，其中

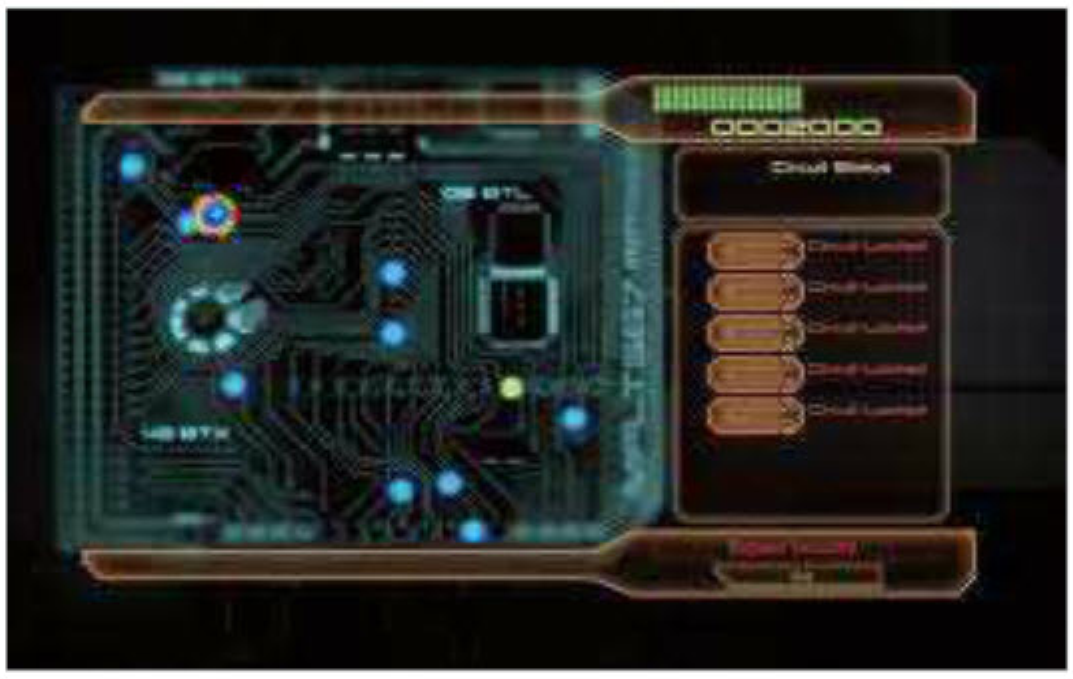
▲射击游戏，每次游戏花费20卢比，游戏中马会自动移动，玩家只需控制弓箭准星射箭即可。

运用的原理也不外乎快速反应、赌博（运气）、动作技能等。迷你游戏的休闲性质决定了它必须简单易学，有些迷你游戏只是一些小型任务，并没有过于严格的游戏机制与规则。尽管迷你游戏也可能独立于游戏世界而存在，但是优秀的游戏能够将迷你游戏与游戏本身结合起来。在迷你游戏之中，玩家可能需要运用到在游戏之中学习到的技能。这种迷你游戏通常是一种对于游戏技巧要求相对较高的测试，当然，胜利之后得到的报酬也非常丰厚。比如，在《塞尔达传说》之中，大多数时候玩家并不需要具有优秀的骑马技术，但是某个迷你游戏却要求玩家进行骑行比赛，这时，玩家必须谨慎选择道路并且良好控制马匹才有可能赢得胜利。

除了上面所说的具有非常明显特征的迷你游戏之外，游戏之中通常还有一些看上去并不是迷你游戏，但是作用与之类似的设计。与通常的迷你游戏相比，它们与游戏的关联更为有限，至少，游戏定义中占据重要分量的“规则”在这些特殊种类的迷你游戏之中就非常薄弱。然而不得不承认，它们还是提供了与迷你游戏类似的体验。

比如说，谜题设计（Puzzle）一直是游戏之中非常重要的部分，抛开冒险游戏这种几乎以完全的谜题设计作为主要游戏机制的游戏类型，其他游戏之中谜题经常作为舒缓游戏节奏的点缀性质的设计出现，在动作游戏之中尤为如此。既然如此，在动作游戏之中，就可以将谜题看作是一种特殊类型的迷你游戏。

特殊的迷你游戏有时还用于模拟某些活动。虽然游戏本身就是对于现实的模拟，但是有些人类活动具有极其复杂的性质，如果完全仿真模拟，就会失去原有的乐趣。然而，以迷你游戏的形式模拟这些活动，在适当模拟的基础上保持了游戏乐趣的成分，同时也能够降低设计工作的难度。这种迷你游戏的例子包括“《辐射》系列”之中的开锁与“《质量效应》系列”之中的跳线与代码匹配。由于是角色扮演游戏，因此一定的技能点数还是需要的，但是在技能点数的基础之上，玩家操作就是决定成败的关键。跳线与代码匹配都可以看做是类型匹配，或者直观地说，“连连看”游戏类型的变种，通过与破解门禁这一特定的活动关联，迷你游戏实现了对于现实有趣的模拟。



▲类型匹配迷你游戏，在规定时间内完成所有匹配则可以解锁机关。

另一些特殊种类的迷你游戏可能只是在不断重复的游戏体验之中换一个玩法而已。动作游戏之中可能会出现某些特殊关卡，它们需要玩家驾驶载具才能顺利过关。射击游戏之中同样存在类似桥段，某些情况下玩家突然被赋予发射导弹的权利。对于玩家来说，它们可能都是无关痛痒的消遣，因为这些变化并没有提升游戏难度，但不得不承认，至少有那么一刹那，它让习惯了在战场厮杀的你感到眼前一亮。

甚至有些游戏原本就是迷你游戏合集，而为了将这些迷你游戏统合起来，整个游戏所需要的只是提供一个这些迷你游戏得以发生的背景而已。著名的迷你游戏合集系列包括《疯狂兔子》、《瓦里奥制造》、《马里奥聚会》等。NDS平台似乎十分钟爱这类游戏，《为你而生》、《维他命Y》等迷你游戏合集都出现在这一平台。这与迷你游戏合集通常休闲轻松的游戏基调有关。这些游戏虽然都为一个主题所统合，但是在游戏机制上并没有一定规则，这也显示出了它们与《旋律天国》一类的游戏的区别。不出意外，这些迷你游戏合集大多以恶搞至上的精神制作。区分这些游戏究竟能否算作游戏之中的游戏是困难的，因为这些迷你游戏原本就是玩家正在进行的游戏，大约这也显示了迷你游戏合集类型游戏的某种擦边精神。

内置游戏

另外一些迷你游戏尽管在规则上与前面提到的并无不同，但是它们本身就是游戏世界的一部分。换句话说，它们起始于游戏世界设定，游戏角色本身就是参与迷你游戏的玩家。这种迷你游戏在游戏故事与世界设定之中占据重要地位，以风俗或习俗的方式出现，对于增加虚拟世界的可信与深度能够起到非常显著的效果。如果关注虚拟世界设计方面的内容，可能对于为某一种族设计专有语言这种手段印象深刻。《魔戒》作者托尔金本人就是一名语言学家，作品之中的各式语言使得虚拟世界栩栩如生。“《星际迷航》系列”之中的克林贡语以浓重的小舌音为特色，热门美剧《生活大爆炸》之中的谢尔顿甚至宣称会说这门语言。现在我们可以看到，为虚拟世界设计独有的游戏也会取得同样的效果。

最近宣布将要继续推出下一部作品的“《哈利波特》系列”创造了一个令人神往的魔法世界，而我们当然不会忘记霍格沃兹传统体育竞技项目“魁地奇”。这一运动项目为哈利等人带来了无数乐趣，不少故事也是围绕着它而展开。同类题材改编游戏自然也不能错过对于“魁地奇”的还原。事实上，EA将之极为地道地搬入游戏之中，由于这一游戏模式广受欢迎，EA甚至推出了一款专门以“魁地奇”为主体的游戏，即《哈利波特 魁地奇世界杯》。“魁地奇”可以被看做是竞技球类的魔法版本，依据魔法师能够飞行的能力进行了规则的相应修改，既与世界设定不相违

背，又让观众感到极为亲切。

作为PS2末期大作，《最终幻想Ⅹ》因为深邃的剧情与东方风格而让人记忆犹新。游戏开始即揭示了泰达作为一名成功的水球选手的身份，而在其后的剧情之中，水球这一运动项目不断出现，并且具有象征意义。水球是斯毕拉的大众最为喜爱的体育活动。比赛发生在被称为水晶池的球形池台，每队派出6名队员参加比赛。在不断复活的辛的压迫下，水球运动以狂欢的形式代表了斯毕拉的人们乐观不屈的精神。自7代以来，“《最终幻想》系列”对于迷你游戏非常重视，而水球比赛更是

一个极为复杂的迷你游戏。玩家可以在世界各地招募不同种族的选手以扩充实力，而在人物培养的过程之中还可以学习到各种技能。比赛包括联赛、锦标赛、友谊赛等不同进行方式。详尽的人物参数与技能使得水球比赛这一迷你游戏几乎成为游戏之中的另一个战斗系统，狂热玩家甚至投入上百小时在这一模式之中。

卡片游戏出现在《最终幻想Ⅷ》与《最终幻想Ⅸ》之中，是系列之中极为经典的迷你游戏。不过，尽管它们之间具有继承关系，但是也有一定差别。在设定之中，卡片游戏源于卡片占卜，一个名为Orlan的人把用于占卜用的卡片进行了修改并用于游戏，卡片游戏自此诞生。在战争期间，士兵们用这一游戏消磨时光，卡片游戏就这样普及起来。不同地区的卡片游戏规则略有变化，图案也有所不同。卡片游戏是如此流行，以至于你在游戏中碰见的每个人都不会拒绝跟你来上一把。游戏过程基本上是在九宫格的棋盘上轮流放置卡片，根据相邻卡片邻边的数值决定胜负，胜者将能够把对方的卡片转变为自己的颜色，当格子被摆满之后，哪方颜色占据的卡片数量更多哪一方就获胜。《最终幻想Ⅸ》之中的卡片游戏与前作最大区别可能并不是规则上的差别，而是取消了卡片游戏的所有奖励，也就是说，卡片游戏变成了一个完全独立于原初游戏之外的存在。我们并不知道这种设计的目的，或许是为了保持卡片游戏乐趣的纯粹。虽然这一设计遭到玩家诟病，不过这并不影响他们在其中投入大量的时间与精力。可能没有别的阐述能够比下面这一事实更能说明这一游戏的成功，在2001年，以《最终幻想Ⅸ》中的卡片游戏为原本的真实桌面游戏已经诞生，不过可惜的是这一游戏仅仅在桌面游戏的发达地区德国发售。许多卡片游戏的狂热粉丝并不能够领略真实世界之中卡片游戏的风采。与水球比赛一样，对于卡片游戏投入数百小时的玩家当然存在，不过当他们最终赢得了“卡片大师”的称号时，游戏却仅仅轻描淡写地以一句称赞作为奖励。即使如此，卡片游戏还是以自身魅力赢得了无数玩家的喜爱。

或许由于SE本身极为重视迷你游戏这一设计要素的应用，接下来我们要谈的例子还是引自这一公司的作品，即由《王国之心》制作团队开发、近期一样被社交化的《美妙世界》。由游戏之中的重要道具徽章衍生出来的徽章激斗是游戏之中相当惹眼的迷你游戏。简言之，玩家需要控制自己徽章与对手碰撞，徽章先被挤出范围的一方落败，但是操控能力只是一个方面，不同徽章还有不同技能可以使用，如爆炸、冷冻等，灵活运用这些徽章技能也是取得胜利的关键。徽章激斗难免让我们想起来幼时的弹珠游戏或者卡片比试，事实上它也正是由其演化而来，在设计时照顾到了NDS触屏的性能，这使得儿童游戏那种一比高低的感觉被真实还原，并且与作品一贯注重动作性的游戏体验保持一致。加入技能使用使得战斗并不单调，看似简

▼►在九宫格的棋盘上轮流放置卡片，根据相邻卡片邻边的数值决定胜负，胜者将能够把对方的卡片转变为自己的颜色，当格子被摆满之后，哪方颜色占据的卡片数量更多哪一方就获胜。

单的游戏实际充满对战乐趣，后期加入的多人混战更是挑战十足，关于战斗心得的讨论也时常见诸于各个游戏相关论坛。徽章激斗的出现源自游戏之中必须执行的某一任务，实际上与游戏世界设定的关系并不明显，如果勉强关联，可能就在于更加丰富了徽章这一道具的作用，与此前发放徽章的任务也有所关系。不过，有鉴于这一迷你游戏已经是死神游戏之中惟一的欢乐与亮色，游戏角色作为玩家投身其中还是能够缓解紧张压抑的剧情体验。

与其他类型的迷你游戏相比，这一类型的迷你游戏可能更符合本次专题的题目，即“游戏中的游戏”，因为这一迷你游戏是游戏世界之中原本存在的设定，可谓“玩与不玩，它都在那里”。《最终幻想》世界之中卡片游戏的流行程度让我们很难不去想象，即使我们身处迷宫底层，城镇之中的某个角落也正在发生一场卡片对决。而水球这一设定更是融入剧情之中，游戏带给我们的无数喜悲都源自于它。简言之，这种迷你游戏的不同之处在于它拥有一个剧情背景，尽管这一事实对于迷你游戏设计本身并没有太多影响，但是由此构造的深层游戏世界还是会给玩家带来不一样的游戏体验。

互动游戏

从属于游戏本体之外，但是却能够保持与游戏本体的持续互动是迷你游戏的另一种形式。并不存在于主体游戏之内是特点之一，它们多以单独模式或附加软体的方式进行，在保持自身独立的同时，通过道具、剧情等内容与主体游戏相互关联，甚至存在推进主体游戏流程才能开启更多迷你游戏关卡的情况存在。尽管如此，大多时候，互动游戏与游戏本体可以独立进行，玩或者不玩迷你游戏对于游戏主体不会有质的影响。当然，有趣的迷你游戏总是能够吸引玩家探索。

以简单操作与爽快战斗著称的《王国之心3D 梦中坠落》之中存在有“富豪街”模式，从这一名称即可看出，这是一款模仿桌面游戏Monopoly并加以改造的产物。在这款迷你游戏之中，玩家可以获得新的指令或者升级指令。尽管在商店中花费相应金钱也能够取得同样功效，但是以游戏的方式获得奖励可以说是一件轻松有趣一举两得的事情。在游戏中，所有角色都会成为棋子，玩家需要通过投掷骰子移动棋子，将富豪街点数积累到地图设定数值再回到出发地点即是过关。玩家只要花费相应的富豪街点数就可以将白色的指令面板据为己有，之后当别的角色停到这个面板上时就要支付相应的富豪街点数给玩家，当然，如果是玩家走到其他角色的指令面板上时也同样需要支付相应的点数。与原始游戏不同的是，玩家受众的牌面指令将会变成指令卡片，消费点数就能够装备这些卡片并且获得能够使指令升级的点数。这也是迷你游戏与游戏本体相互关联之处。

尽管《最终幻想》历代都存在与陆行鸟相关的迷你游戏，育成方式甚至非常复杂，但是《最终幻想Ⅷ》之中的陆行鸟迷你游戏还是有其特殊性。这款名为“Chocobo World”（陆行鸟世界）的游戏需要配套PDA方可进行。游戏的主要目的在于培养陆行鸟的等级与寻找道具，而二者之间也具有一定的相关关系。官方将这一

款迷你游戏定义为Solo-RPG，即能够自动运行的角色扮演游戏，不过在“Wait”模式之中，陆行鸟也会等待玩家的指令。游戏画面以简单的单色像素画风为特色，看起来非常像曾经流行一时的电子宠物。对于本体游戏来说，这款迷你游戏也确实像是一款独立的具有宠物育成功能的组件。附加在本体游戏之外，能够单独运行等都是这一类型的迷你游戏与其他游戏不同之处，迷你游戏与本体游戏以一种持续而不影响游戏节奏的方式相互关联，玩家可以随时将注意转移至迷你游戏，但如果不这样做也并不影响本体游戏进行，这即是互动游戏所表现出的特色。另外值得一提的是，2012年SE制作的iOS游戏《星葬之龙》之中，探寻宝物的宠物育成迷你游戏再度出现，除了将召唤功能取消之外，其他内容像极了上面提到的陆行鸟世界，而在金钱极其稀缺的游戏之中，使用这一迷你游戏获得宝物，并且通过倒卖宝物赚取金钱成了惟一的致富之道。

以多样谜题著称的“《雷顿教授》系列”之中也包含丰富的迷你游戏，一般而言，它们都隐藏在雷顿教授的手提箱内，在达成一定条件之后可以触发。既然游戏本身以谜题而闻名，所以这些迷你游戏的形式也基本上以谜题为主，与主线流程的谜题相区别，它们以一个主题贯穿始终，并且独立于游戏主线。除了剧情要求必须进行的迷你游戏之外，不去解开迷你游戏之中的任何谜题都不会影响游戏进行，但是反过来却并非如此。玩家若是有志于迷你游戏的完美，那么游戏本身的探索是必须的。比如，在《雷顿教授与奇迹假面》中的迷你游戏兔子表演之中，玩家被要求教会兔子各种把戏，这样兔子才能够在表演的过程中打动观众。兔子的把戏一共有28种，玩家必须在迷你游戏的过程中收集，而演出桥段则会在雷顿教授与卢克完成特定任务之后才会有所增加。另一个例子来自于《雷顿教授与最后的时间旅行》，其中的鹦鹉游戏需要将物品送往居住在近未来的伦敦的人们。雷顿教授与卢克在探索主要游戏的过程之中可以收集到一些配送任务，这些任务在迷你游戏之中则以谜题的形式出现。

可以看出，虽然迷你游戏与游戏本体之间一定会有一些联系，但是一般而言这种联系并不足够明显，而通常只是获得游戏本体所需的特定物品或装备，乃至如同《最终幻想Ⅸ》的极端情况，迷你游戏完全独立于游戏本体，仅仅凭借游戏本身的乐趣吸引玩家，但是此处所谓的互动游戏并非如此。这一类型的迷你游戏并不是一次游戏之后就会结束（如“迷你游戏”一栏下的多数游戏），或者玩家可以任意选择游戏时间（如“《最终幻想》系列”的卡片游戏），而是以特定的节奏贯穿于主要游戏之中，或者只有本体游戏的推进才能够使得迷你游戏开启更多的关卡，也就是说，迷你游戏本身就是超越了游戏物品的奖励，或者迷你游戏之中得到的奖励能够帮助本体游戏的推进。这种做法既保持了玩家对于主线流程探索的动力，又使得游戏过程多了变数而不至于枯燥乏味。与一般的迷你游戏相比，这一类型的迷你游戏更像是为游戏增添了若干迷你模式（从“《雷顿教授》系列”之中将迷你游戏放入菜单选项之中也可以看出这一点），从而为游戏带来了更多乐趣。

另外，近年来游戏之中越来越多的网战模式也可以看作是这一类型的迷你游戏的变种，也就是多人进行的迷你游戏，比如《刺客信条》之中大受好评的以暗杀为特色的多人模式。在《新・光之神话》之中包括单人与团体对战的多人模式之中，掉落优质武器的概率大大提升，作为官方鼓励玩家参与网络对战的一个信息，这样

的设计也确实吸引玩家投入到多人模式之中。而这种设计思路实际上与迷你游戏之中获得物品与装备奖励是一致的。这一微观信息也多少可以作为多人模式能够被看作迷你游戏的另一种形式的佐证。

衍生游戏

即使是一个完整游戏，有时看上去也像是另一款游戏的迷你游戏版本。这类游戏的特点是本身衍生自知名系列，经过单独设计，规则具有一定新意与独创，内容以休闲为主，规模则多呈现中小型。一般设计思路即为设想如果某款游戏的各路角色汇集一堂共同游戏，而此次游戏的内容则以休闲为主，角色无论敌我都要摒弃前嫌，以欢乐为最终目的。

讲到此处，很容易联想到“《马里奥》系列”的诸多游戏。我们经常盘算从事数个行业而乐此不疲的马大叔究竟拥有多少身分，而这些身份之中除了拯救公主这一本职工作之外，其他大都可以看做是其丰富多彩的业余生活的写照。它们包括但不限于篮球（《马里奥篮球 三对三》）、网球（《马里奥网球》）、赛车（《马里奥赛车》）、棒球（《马里奥棒球》）、杂项（《马里奥聚会》）、运动会（《马里奥运动会》）。当然，近年来他还频繁与索尼克在奥运会上联袂演出。尽管表面看上去这些游戏都不过是传统竞技项目，但是马里奥的经纪公司任天堂绝对有能力将它们改成欢乐搞笑的游戏。无论是通过灵活运用道具“无耻”取胜的《马里奥赛车》，还是以积累金币换取分数为必杀奥义的《马里奥赛车》，尽管马

大叔奋战的场地有了一定变化，但是那种欢乐的氛围却原汁原味被保留了下来。

尽管“《马里奥》系列”的衍生迷你游戏数量最为繁多，但是也并不只有这一系列成功进行了迷你衍生化。早在PS2时代即有一款名为《勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街》的游戏出现，而正如它的标题所揭示的那样，这是一款融合《勇者斗恶龙》与《最终幻想》经典角色为一体的桌面大富翁式游戏。虽然《最终幻想》衍生系列数量众多，但以如此休闲面目出现尚属罕见。曾经大热一时的《街霸方块》也是类似的例子。现今，经典系列迷你衍生可能将会更加普及，由于手机社交化游戏平台的出现，经典游戏社交化的浪潮已经开始显现，而在这一过程之中，也许就有以衍生迷你游戏形式出现的作品。

游戏作为叙述背景

游戏作为叙述背景的趋势已经日益显现，而这种叙述背景显然并不仅仅只作为游戏本身，而是将衍生至其他艺术领域。这或许是由于游戏这种文化产业日益成熟的标志。这一章节的内容与“内置游戏”略有交叉，一如内置游戏一般，此处所谓的游戏亦是出现于世界设定之中，与之不同之处在于游戏的重要意义被扩大，不再是作为世界设定的某个细节出现，而是成为关乎世界兴衰的重要背景。

在谈论这一话题之前，可能容易联想到所谓剧中剧（或称叙事内镜），亦即在故事发展过程之中叙述另一个故事的文学技巧，它在以叙事为基础的艺术形式，如小说、电影或话剧之中都很常见。比如我们熟悉的《天方夜谭》就是如此。但是游戏与之并不相同，因为游戏能够提供的并不仅仅是一段故事，而是一种世界观与叙述背景。其实，这种趋势在动漫之中早已显现，当我们反观动漫之中的人物之间的能力相互抗衡，很难不联想到游戏设计之中的平衡性问题，尽管由于没有技术限制，动漫能够提供更加超乎想象的人物能力，但是包括《Fate》等知名动漫由于具有规则、强调竞技与平衡等，可以说其基本架构本身就可以看做是一种游戏背景。但是在这一阶段，游戏作

为叙述背景这一事实尚未显式表现，或者简单说来，动漫尚未指明其叙述背景就是一款游戏。不过，在今年的动画新番《加速世界》与《刀剑神域》之中，这一事实已经相当明显，因为二者分别发生于一款线上格斗游戏与大型多人在线角色扮演游戏之中。

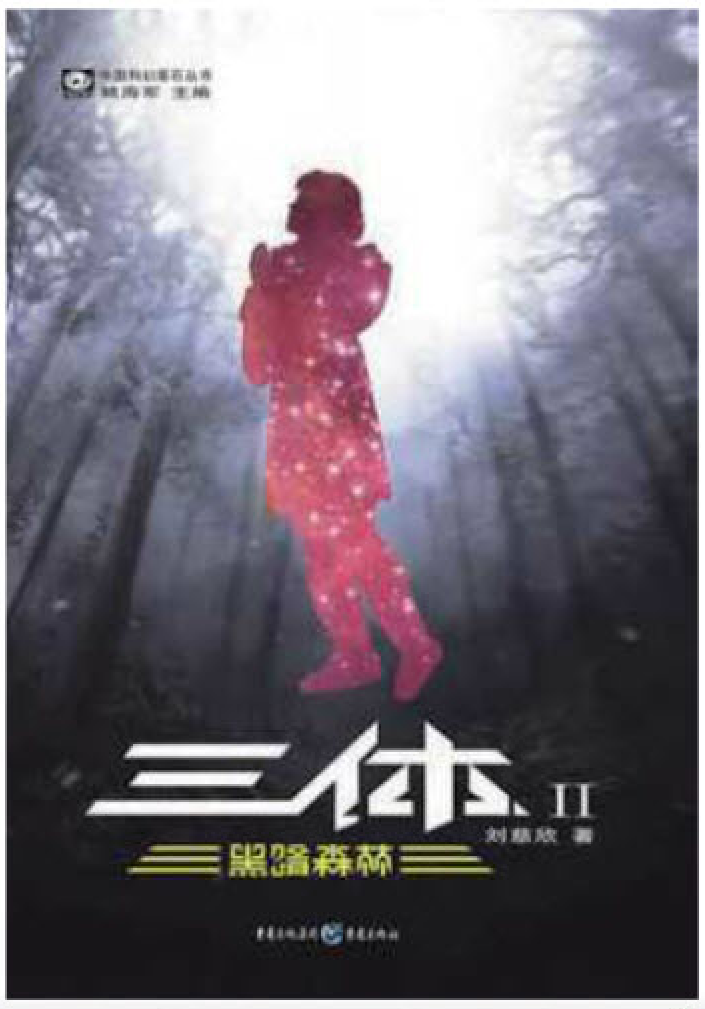
在游戏作为叙述背景之前，其他艺术形式为了提供与现实世界不同的体验，而多将背景设定为距离现实甚远的古代冷兵器时期；若非如此，涉及现实世界，则以超级能力作为解释一切的根源。美式漫画的超级英雄即是如此。如果以游戏为超越现实的叙述背景，情况则将大不相同。游戏完全可以为人物的超级能力提供一个完美解释，而以科学幻想为背景的游戏则更是能够将游戏与现实相互联系起来。不难看出，以游戏作为叙事背景的艺术作品能够超越一般游戏设计技术与设计上的双重限制，而是能够提供极具想象的游戏背景。作为叙述背景的游戏与一般意义上的游戏，或者说与我们平日里玩的游戏，乃至前文之中提到的迷你游戏都不相同。首先，至少以目前的科技手段，这些游戏并无被制作出来的可能，因此，它们可以被看作是在游戏领域的科学幻想作品；其次，这些游戏可能违背了游戏设计之中的若干基本原则，比如下文将要提到的“自愿性”原则；再次，游戏之中充满了浓厚的幻想味道，这些幻想甚至极大地背离现实，如《美妙世界》之中参加游戏的玩家甚至都是已经逝去的灵魂。

作为《加速世界》与《刀剑神域》的作者，川原砾坦言对于探索虚拟实境游戏的更多可能兴趣颇为浓厚，而可以看作是同一世界观的两部作品也为这一题材提供了诸多可以加以转化利用的概念，如“潜入”、虚拟人机操作界面等。尽管是一个非常热门的概念，虚拟实境技术的实际运用其实尚不成熟，不过这并不妨碍其在艺

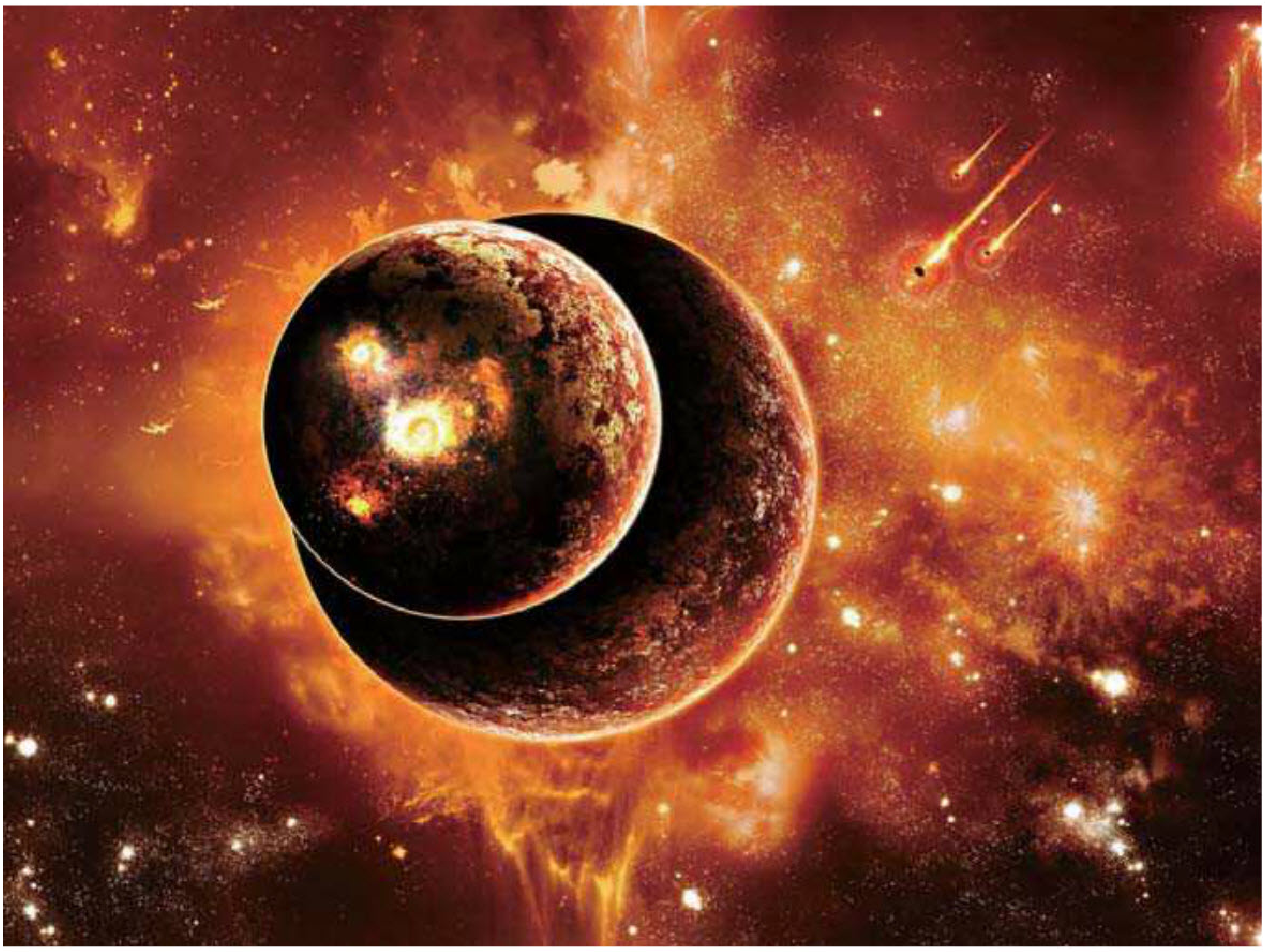
术作品之中的探讨。游戏向来在人机交互、计算机图形等方面推动科学技术的发展，想必今后以游戏作为科学幻想背景题材的作品会更加丰富。同时我们也注意到，尽管川原砾的轻小说作品之中使用了先进技术作为游戏背景，这些技术并没有经过详细解释与仔细推敲，所以并不属于硬科幻的范畴，而在游戏设计方面，更是基本照搬现有游戏模式。

如果没有加入其它设定，《刀剑神域》看上去就像是任何一款MMO RPG，无论人物养成抑或攻略条件（完成100层战斗）都是如此。它与后者的区别在于这是一款完全沉浸的虚拟实境游戏，而且一旦游戏角色死亡，玩家也会被抹杀存在。与《刀剑神域》相比，《加速世界》幻想色彩更为浓厚，它是一款线上对战格斗游戏，也包含有多人对战模式，人物以升至满级、不断变强为游戏目的，但是由于种种原因，这一过程并没有严格执行下去，而是停留下临近破关的阶段。不同玩家组成若干军团，每个军团均占有相应领地。这一游戏的有趣之处有如下几点，其一是玩家角色由梦境之中生成，而角色能力则由玩家心理缺失的部分获得，其二则是游戏区域与现实区域相互重叠，最后则是这一作品名称的来源，玩家在游戏之中获得的点数将具有在现实世界加速行动，从而获得优势的能力，也就是说，游戏是能够影响现实的。

可以看出，游戏这一概念在以上作品之中并不是必须的，它可以被替换为其他概念，但是，运用游戏能够让读者快速理解，即使对于作者而言，也能够省去许多架构的功夫。另外，从某种程度上来说，游戏这一环境可能像是虚拟实验体的存在，人物的各种情感在其中被放大，以上两部作品皆以感人的情感体验为特色。



在《加速世界》与《刀剑神域》之前，中国优秀科幻作品《三体》之中已经进行了这一领



域的探讨。在这部科幻小说之中，三体游戏被设定为一款网络游戏，使用超前开发工具制作，需要能够记录视网膜特征的V装具接入，游戏内容为智能生命三体文明多达二百余次的毁灭与重生。这一游戏的目的主要是为地球三体运动寻找新成员，后期也用于地球三体组织成员之间的联络。可以看出，在这一部作品之中，三体游戏的游戏意义实际上并不明显，它更为主要的作用是为叙述提供一个虚拟实境环境，但是使用游戏这一概念从某种程度上增加了作品本身的神秘感与宿命感。

并不仅仅是非游戏形式的艺术作品之中存在以游戏作为叙述背景的现象，事实上，即使是游戏本身也有可能以另一款虚拟出来的游戏作为背景。抛开前面所说的《加速世界》与《刀剑神域》改编游戏不谈（除了被改编为策略游戏与角色扮演游戏之外，《刀剑神域》正在进行网络游戏化），前面提到过的《美妙世界》即以死神游戏作为背景。可以看到，作为背景的游戏设定远比通常游戏诡异复杂而充满幻想色彩。死神游戏的规则即是顺利生存7天，而如果没有能够完成这一目标即会被抹杀存在。游戏学者胡伊青加所定义的游戏“自愿性”原则在这里遭到违背（有趣的是，《刀剑神域》之中的游戏设定也是如此，或许这样方能够显示主人公所处环境之紧张），主人公音操等人被强行要求参加游戏，而游戏内容则是由数个不知所以的任务构成。死神游戏的设计者这样宣称，“为了斩断世上不计其数的不幸，我们播撒救济之光，若此这里终会成为幸福之地，这将是多么令人神往的美妙世界”，但是深入游戏之中我们将会发现，这一游戏的来源是谱曲家与指挥家的赌注，而参与游戏的玩家则是已经逝去的灵魂。尽管名为游戏，但是死神游戏在形式上可能更加接近于我们在现实生活之中看到的真人秀，只不过游戏之中同样存在技能、升级等角色扮演游戏常见概念，而任务的完成也是通过打怪等形式进行。至此，玩家在进行游戏的同时，实际上代表游戏角色参加游戏之中的另一场游戏，虽然并没有为游戏设计带来实质性的改变，却在某种程度上为玩家带来了独特体验。

游戏中的游戏究竟是何时出现已经很难考据，但是发展至今它们已经有了数种变化和可能的方向。归纳本身是有乐趣的，不过更重要的或许还是通过归纳看清趋势。随着游戏开发规模的增大，游戏之中嵌套游戏的情境可能会经常发生，而将一个招牌品牌衍生出数个迷你游戏般的作品也会成为家常便饭。游戏这一新兴媒体正在变得有力，未来使用游戏作为背景的作品数目将呈上涨趋势。任何经验的积累都不是无意义的。或许有一天，我们也将戴着头盔潜入至虚拟实境，在那个世界之中进行另一场游戏。

游戏一品轩

收罗近期精品二线游戏

栏目主持：LIKY

文 Civily练

似乎各家电子厂商都非常看好电子书市场这一块大蛋糕，小C最近在PSV上尝试了一下Sony家的阅读应用“Reader”，整体感觉挺不错的，放大缩小翻页等基本操作都相当顺畅，但是由于屏幕比例阅读时略显些别扭，而且PSV自身略显笨重，存了银子还是买个iPad吧！

本辑游戏推荐

搞笑的《指环王》别有风味

乐高指环王

NDS

LEGO The Lord of the Rings

◆Warner Bros◆ACT◆美版◆编号：6116

乐高对于和电影界的合作真是乐此不疲，刚刚才送走《乐高蝙蝠侠》，这次让小C更加心动的《乐高指环王》又来到，实在分身乏术啊！小时候并不知道有《指环王》这部小说，是在初中看完电影版《指环王》被震撼后才开始贪婪地搜集相关资料和周边产品，原小说的深度和广度可谓相当优秀，恢弘的世界观为之后电影等改编作品的成功提供了“巨人的肩膀”。我对本作画面没有什么期待，并不是说游戏的画面很差，因为按照乐高公司的惯例是在一个平台开发好引擎后会一直用到底，果不其然，本作的画面相对以往的NDS作品没有丝毫进步，而且在出现岩浆流动等特效时巨大的马赛克简直没有丝毫掩盖。游戏中的语音对话不再是以往的吱吱吱的“老鼠”声，感觉更加清晰明了，但个人其实还挺喜欢以往的那种对话方式的。由于原作中的角色众多且各具特色，游戏针对它们进行了细致设定，比如佛罗多巴金斯各方面能力较平均，通过蓄力或从空中往下发技能可以摧毁一些坚固的石头或瓦解重装甲敌人的防御，而作为弓箭手的莱戈拉斯在打斗时更注重技巧，在敌人众多的场景下务必多跑动寻找好的攻击地点，但矮人相对其他完全看不出有啥区别啊，难道因为乐高已经够矮了？由于是乐高主题游戏，关卡中的谜题自然跟积木有着密切联系，利用看起来不起眼的积木可以构建石柱或跳板来开辟道路，而到了后期还会有更多利用切换角色互助破解这些谜题的地方，这种协力解谜的方式其实在同类游戏中已经很常见，但本作的高明之处就在于并没有滥用谜题来增加游戏难度，更是变着花样把释放技能、攻击、防御等操作以及剧情桥段融入到了其中，而且丝毫没有拖延游戏时间的打算，几乎每个关卡都是二话不说直接和敌人开打，整体节奏让人玩起来酣畅淋漓，并且关卡中丰富的收藏要素也为游戏增色不少。本作尊重了原作的主线剧情，搞笑风格的重新演绎带给了粉丝们更多捧腹的笑声，看得出来乐高对于把电影改编成游戏已经轻车熟络，本作整体难度并不算太高，比较适合在周末的时候放松心情，“《乐高》系列”的粉丝玩家不要错过。

▲陨石砸下来也是碎成乐高方块。

▲这个表情怎么这么痛苦啊？

推荐给：动作游戏爱好者·“《乐高》系列”的粉丝玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

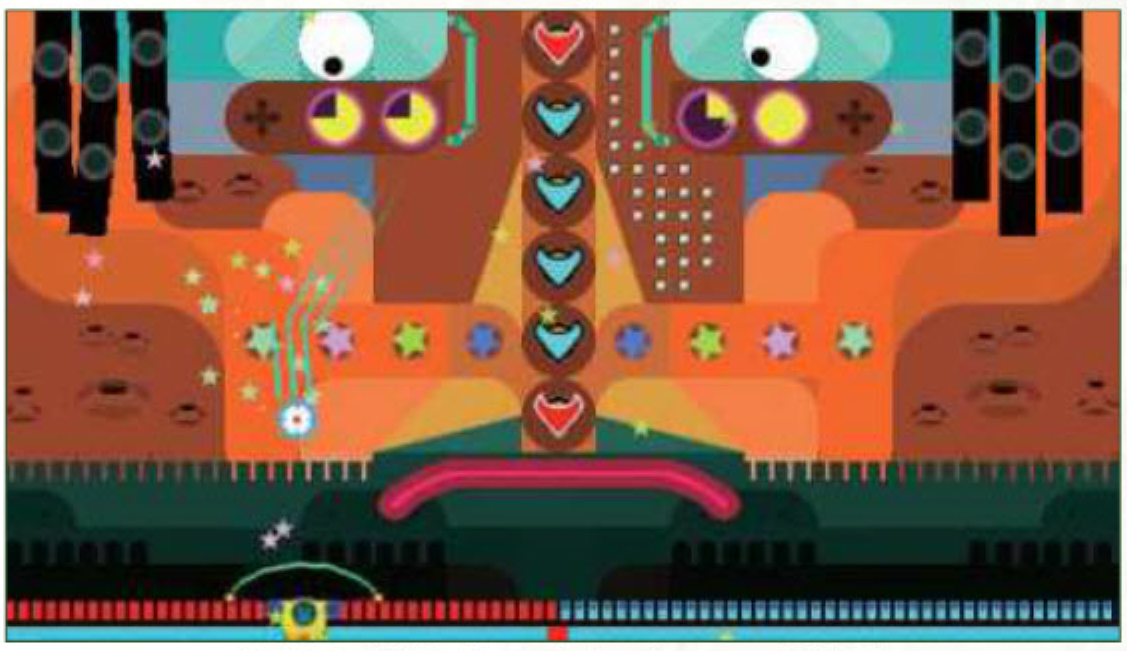
魔幻砖块 特别进化

PSP

Break Quest Extra Evolution

◆Beatshapers◆PUZ◆美版◆容量：50.4MB

《魔幻砖块》是几年前在PSP平台上非常流行的一款打砖块游戏，由于厂商对《打砖块》这个经典游戏进行了玩法和画面的精心包装，在玩家中有着不错的口碑，而其续作在近日正式推出。首先，本作在画面上有很大的变化，由以前细腻的2D变成了大块的撞色风格，更难能可贵的是游戏在玩法上也有了大创新，给人不少惊喜。比如游戏不再局限于“砖块”，变成了打花朵或打潜水艇等形式，刚接触时玩家或许会对被改造得花里胡哨的玩法感到困惑，但适应后会发现游戏的本质是相同的，比如在海底关卡有许多下潜设备，玩家要借助关卡中的游泳圈进行反弹，让每个设备被充分撞击后分数蹭蹭地往上涨，玩家在关注成绩的同时也别忘了掉落的道具，磁铁、减速器等物品能帮助玩家更加迅速有效地突破关卡。此次厂商还算挺有诚意的，收录的80个关卡几乎每个都有着或多或少的主题和玩法区别，能时刻让玩家保持新鲜感，艳丽的画面也给人很大的视觉冲击感，喜欢打砖块的玩家不妨尝试一下本作。


▲关卡中的各种元素组成了一张大脸。

推荐给 方块游戏爱好者·工作之余想休闲的玩家

涂鸦小子 HD

PSV

Jet Set Radio HD

◆SEGA◆ACT◆美版

《涂鸦小子》是小C当年在DC上最爱的热血游戏，没有之一，而且我自己还专门收藏了该游戏的OST，虽然之前就早已听说要移植到PSV平台，但真正玩到时还是满心的感动。因为是SEGA的移植作品，画面就不要太期待了，除了把当时较低的分辨率和锯齿优化外几乎没有什么改变，由于帧数足整体效果还算流畅，在操作方面游戏针对PSV的触屏加入了相应的涂鸦和视角操作，调整相对以前更加方便，玩家的精力可以更加集中于场景并在快速穿梭收集喷罐后前往指定涂鸦点涂鸦，换个角度看本作非常类似于跑酷，在屋顶、栏杆上的不断跳跃能给玩家带来异常的爽快感，但由于时间限制较紧玩家务必在耍帅的同时对路线进行规划，一些比较偏的地方更是需要通过在长滑轨上滑动才能到达，对玩家的微操有着一定要求。或许是由于操作的优化，游戏的难度感觉比DC版要平易近人，即使不是硬派玩家玩起来也能感受到游戏一流的爽快感。这款经典作品隔了这么多年的表现依然优秀，想当年就是因为动画渲染在《JSR》的成功运用才把这项技术大规模的拓展开来，所以本作对于游戏界来说也有着格外的意义，推荐给热爱动作游戏的玩家。

▲一双滑轮居然也要跟机枪兵斗啊。

推荐给 动作游戏爱好者·“《JSR》系列”的粉丝

恶魔恋人

PSP

ディアボリック ラヴァーズ

◆Idea Factory◆AVG◆日版◆容量：1.07 G

《恶魔恋人》是Idea Factory近期在PSP平台推出的一款文字冒险游戏，故事讲述了拥有灵异体质的女主角小森某天转学到一所有着被吸血鬼袭击传闻的学校“领帝学院高校”，就在这所学校她遇到六位有着吸血鬼血统的兄弟，并意外寄宿到了这六兄弟的家中。由于是吸血鬼题材，本作的画面和音乐无法避免带有一些巴洛克色彩，对话框、菜单、场景都有着丰富的细节。游戏的脚本分为迷幻、发狂、阴暗共三个类型，每个类型有10个章节，在前面6个章节中玩家可以通过在六个兄弟间周旋积累“吸爱度”，而根据这个数值决定后四个篇章的剧情走向，值得注意的是最后四个篇章吸爱度不再起作用，而是在不同角色在游戏室、拷问室等地方积累的“SM”度直接相关（很邪恶啊）。游戏的剧情看起来变化丰富，但由于章节过多故事似乎有些割裂，如果玩家不能很快理清逻辑不妨把之前的对话剧本多调出来复习一下。此外，通关标题页还会出现Special选项，其中收录了许多珍贵的人物资料和过场动画，对吸血鬼题材感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

▲六个帅哥涌到面前就傻眼了。

推荐给 文字游戏爱好者·对吸血鬼题材有爱的玩家

过山车大亨3D

Rollercoaster Tycoon 3D

◆Atari◆SLG◆美版

《过山车大亨》是雅达利公司在PC平台的经典经营策略类游戏，在这款游戏中玩家可以运营一座大型游乐场，通过各种娱乐设施的建造来吸引游客们前来光顾，而近日该系列的最新作登陆到了3DS平台。相比游戏欢乐华丽的宣传视频，关卡一开始的大片空地会让人略显沮丧，没错，我们就是要在这块空地上通过努力盖起游乐园，利用3DS的触屏玩家可以轻松地点击建造设施并规划整个游乐园的布局，整体感觉还算顺畅。过山车是本作的“主角”，厂商自然也在这方面也着重下了不少功夫，在过山车轨道铺设好后玩家可以随时通过下屏选择节点来调整轨道的弧度或走向（有点3DMAX的感觉），而且这些变化在上屏中都能实时直观地反映出来，只要玩家愿意还可以坐上自己设计的过山车以第一视角来进行体验，悬在高空欣赏游乐园内的风光真是好惬意！不知是否是由于机能限制了画面的表现，游戏的植物、建筑等单位都显得单调没有生气，没有玩PC版本那么鲜活的感觉，不过感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

▲用心搭建一个游乐园真心挺费神的。

推荐给 喜欢经营类游戏的玩家·“《过山车大亨》系列”的粉丝玩家

精灵高中 溜冰滚动迷宫

Monster High Skultimate Roller Maze

◆Majesco◆RAC◆美版◆编号：6113

《精灵高中》是玩具公司“美泰”最新推出的一部既有趣又幽默的系列动画，而近日这部动画被改编成了一款轮滑竞速游戏。作为一款比拼速度的游戏，本作赛道风格还算丰富，小镇、地下城、墓穴等场景特色都挺鲜明的，但对贴图细节的刻画实在是不敢恭维。一开始玩家可以从《精灵高中》众多角色中选择一个进行游戏（那个准备起跑的姿势真心有点猥琐），也许是碍于轮滑题材和人物跑动时候的动作幅度，游戏的速度感让人觉得不太足，只有在发动技能时才会有风驰电掣的感觉，不同的角色的技能在加速之外还会附加攻击效果，比如头发略卷的那个妹子发动技能时周围会有四只蝙蝠护航，而蓝发妹子的技能则是一股强劲的大水柱，玩家在游戏时除了自己熟练使用也需要提防对手用技能对你下黑手。此外，游戏另外一特色就是在关卡中设置了“大怪物”要素，比如某关存在一只大章鱼，玩家在交叉路口时务必小心章鱼触手，被抓住的话会耗费大量时间，这样的设定让游戏中的偶然因素变大并让竞争乐趣得到了提高，不到最后一刻永远不知道赢家是谁，原动画的粉丝不妨尝试一下本作。

▲起跑不是一般的简陋啊！

推荐给 竞速类游戏爱好者·原动画的粉丝们

K3 卡拉OK

K3 Karaoke

◆Mindscape◆PUZ◆欧版◆编号：6118

"K3"是荷兰的一个热门女子组合，经过多年打拼已经在整个欧洲积攒了不少人气，其经纪公司除了让她们进军音乐圈外，还积极和游戏厂商合作推出了一些作品，而本作就是以她们为主题改编的一款音乐游戏。本作的特点在于充分借助了NDS的麦克风功能，在正式游戏前玩家先要给K3组合换上不同图案的服装（嘿嘿，喜欢最后一套警察制服），选择歌曲后K3组合会在上屏开始舞蹈，同时下屏幕会出现一些“条”，或许一开始大家会误以为需要用笔去画，其实不然，这些“条”的位置高低代表音准的高低，玩家只需看着下部歌词并结合曲调对着麦克风唱出来即可获得分数，玩家的唱歌精准度获得系统认可后还会有卡通人物蹦到屏幕上为你加油。整个游戏中的歌曲接近二十首，大都是欢快的风格，每首的玩法都差不多。此外，在主菜单的音乐模式下面还有一个小游戏模式，玩家可以在其中为K3的肖像画上色或用麦克风吹气球放到天上。作为一款粉丝向游戏本作在游戏性方面的表现略显不足，但K3的歌确实挺好听的，喜欢流行音乐的玩家可以用本作来消磨一下时间。

▲三个妹子舞动时还颇具韵律感。

推荐给 K3的粉丝们·热爱欧美流行乐的玩家

垃圾桶

The Trash Pack

◆Activision◆PUZ◆美版◆编号：6117

“垃圾桶”原是由厂商“玩具反斗城”（Toys R Us）在美国市场推出的一套儿童玩具，这套玩具包涵了好几百个造型各异的可爱垃圾虫，近日这款颇受欢迎的玩具被改编成游戏登陆到了NDS平台。本作由许多原创的小游戏组成，“短小精悍”这四个字完全可以用到这些小游戏身上，在充分结合原玩具特色的基础上融入了新鲜的玩法，比如其中一个就是玩家开车接天上不停掉落的垃圾，玩家接住越多得分也会越高，随着不断升级、车速增快，垃圾也越掉越多，到了后期会进入一种“癫狂”的状态让玩家的操作手忙脚乱。在对反应速度的发出挑战的同时，本作也有对技术的细腻要求，在一些慢节奏的游戏中玩家要把垃圾虫通过划屏准确地“甩”进垃圾桶或操纵虫子们在垃圾场寻找食物“易拉罐”，如果能在这些关卡中取得好的表现系统还将解锁一些新的垃圾虫角色。这款小游戏合集整体节奏张弛有度，让人玩起来很轻松，但由于收录的小游戏数量实在太少以至于无法延续热情，喜欢休闲小游戏的玩家不妨尝试。

推荐给：玩具收藏者·休闲游戏爱好者

▲接从天而降的垃圾是技术活啊。

一品短消息

PSP短消息

●Capcom公司2010年推出的RPG作品《最后的战士》在近日被国内汉化组完全汉化，该版本汉化质量优秀，但是对PSP低版本固件有一些小的BUG冲突，如果出现死机等问题请自行升级固件。

●《百鬼夜行 怪谈罗曼史》是QuinRose近日推出的一款幻想神鬼题材的文字冒险游戏。游戏讲述了可以自由操纵火焰的龙神公主藏匿在学校上学，平时在学生们面前要以模范优等生姿态出现，但内心中并不喜欢做不真实的自己，不过公主遇到见到真实自己的男同学后，在交往中心态慢慢发生了变化。

●曾在PC平台大热的3D迷宫RPG游戏《圆桌的学徒》近日被移植到了PSP上。本作中玩家们会化担任冒险团队的领导，带领一群年轻人们在冒险过程中逐渐成长，在重视故事的同时本作也在与队员们的交流系统上做了很大创新，让玩家能够更加充分领略在3D迷宫中进行探索的魅力。

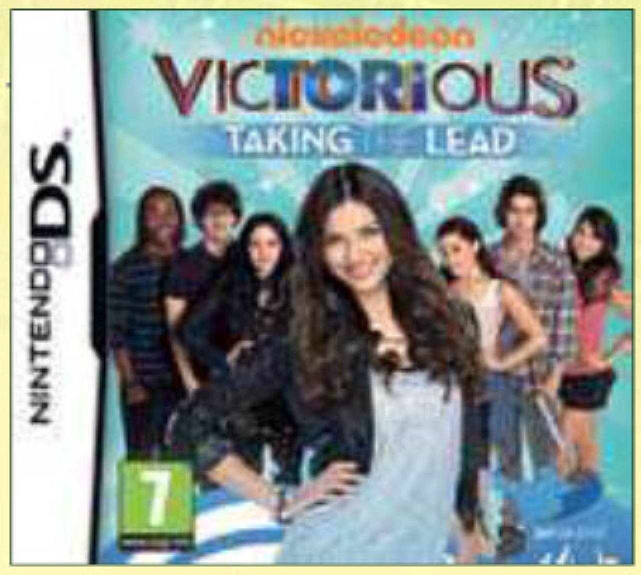
●“《仙境传说》系列”新作《仙境传说 光与暗的公主》在近日推出了美版，美版直接命名为《仙境传说 战略版》。

▲《仙境》战略版转型之作。

NDS短消息

●由Activision制作的模拟育成游戏《莫希怪兽 怪兽主题公园》在近日推出了美版。在本作中玩家将亲自前往热带雨林、南极等场景捕捉莫希怪兽，并把它们收集起来重建传说中的莫希怪兽主题公园。

●梦工厂出品的动画电影《守护者联盟》上映，根据其改编的动作游戏《守护者联盟》也在近日推出。故事讲述了叫做匹奇的坏蛋一心一意要在各地的孩子心中引发恐惧从而接管世界，为了阻止他的邪恶计划，圣诞老人、牙仙、复活节兔、沙人、雪人以及一群超级英雄破天荒地首次团结在一起共同应敌。



▲与可爱的你可罗顿小队一起畅玩mini游戏。

●近日推出的《企鹅大逃脱》是一款可爱的益智游戏，在本作中为了帮助被捉走的企鹅们回家，一路上要小心谨慎避免碎裂的冰面和觅食的饿狼，在通过12个世界后企鹅们就能平安到达机场搭上运输机回到南极。

●根据同名电视剧改编的青春喜剧“《胜利之歌》系列”近日又推出了最新作《迷人的领袖》，本作中出色的歌手Tori Vega误打误撞地进入了她姐姐的学校“好莱坞艺术学院”，Tori在那里逐渐显示出自己出众的演艺才华，并和姐姐以及学校的伙伴们闹出一个又一个搞笑的故事。

最近总觉得自己的iPhone 4越来越慢，虽说果粉们一直号称iPhone无论怎么开应用都不会卡，但实际情况是在连续运行大型游戏后并不会马上自动结束线程，剩下的可利用内存空间只有几十MB，干什么都会卡得伤心，迫于无奈只能借用内存应用释放空间，人类的欲望真是无穷尽啊，当年用起来那么爽的机器现在也开始在嫌弃它了。

《立体动物之森》是笔者第一次玩“《动物之森》系列”，进入游戏后展现在本人面前的是一个看似简单却异常丰富的世界。游戏中总有那么一些小小的细节让人觉得既温馨又治愈，下文的攻略可以说是笔者以一个新人村长的视角记录下游戏的点点滴滴，希望能对初次接触《动森》或者《动森》的老玩家都能有所帮助。

文 半夏 美编 澄香

光环视频收录

3DS	ETC	其他
立体动物之森		
とびだせどうぶつの森		
Nintendo	日版	2012年11月8日
1～4人	4800	对应无意识通信/邂逅通信

序章 火车上的对话

故事的从通往未知地区的火车开始，我们的主角正在这里。一只陌生的猫咪和主角搭话，可不能小瞧和它的对话，这是影响着玩家生活是否能有一个完美开始的重要对话。他会询问当前的日期、时间，正确回答之后会决定村庄内季节、时间。之后的几个简单问题决定了玩家的名字、性别、即将去往的村子的名字。而有关玩家脸型以及村子地图的选择则需要非常谨慎。

TIPS 按住L+R键可以截图，截图将保存在3DS的SD卡中。

问题1与答案		问题2与答案		问题3与答案		男生	女生
それで、キミは×××村にはよく行くの?（那么你经常去×××村子吗?）	行ったことない（没去过）	何しに行くの?（去干什么啊?）	お引越し（搬家）	家は?（住哪?）	これから探す（现在找）		
					考えてなかった（没想过）		
			ナイショ!（秘密!）	お引越し?（搬家吗?）	せおかい（正确!）		
					バレたか……（暴露了吗……）		
	覚えてないや（不记得了呀）	何しに行くの?（去干什么啊?）	お引越し（搬家）	导かれた感じ?（被引导而来吗?）	そうだと思う（我想是的）		
					そうでもない（我不这么认为）		
			わかんない（不知道）	住みついちゃったりして（住下来吧）	そのつもり（正有此意）		
					そんな気がする（想住下来）		
	ヒミツ（秘密）	何しに行くかもヒミツ?（去干什么也是秘密吗?）	もちろんヒミツ（当然是秘密）	お引越しじゃない?（是搬家吗?）	ピンポーン（答对了）		
					やるな……（很厉害啊……）		
			引越しだよ（搬家哦）	キミおもしろいね（你很有趣啊）	よくいわれます（经常被人这么说）		
					いたってまじめ（其实很严肃）		

村子的地图

在火车上陌生的猫咪会让玩家挑选村子的地图，这决定了今后村子的生活将在什么样的地方展开，地形五花八门，一般来说，村庄内池塘比较少（占地少，能开发的土地多）；自己的住宅往返回收店、商店街比较方便（省时）；村内初始桥梁位置合理（后期建设不必太过费心），综合考虑这三点，挑选心仪的村子就好。不过也不必拘谨，没有完美的村地图，只有勤劳的村长，只要肯好好规划，肯定能建成一个称心如意的村庄。（下文地图为笔者地图，仅供参考。）

1.车站，从这里可以进出村子，去其他朋友家游玩。一些公共事业的资金募集也在这里开展，另外这里的储物柜可是初期存放物品的重要地点。

2.商店街入口，从这里可以通向商店街。

3.办事处，村长工作的地方，在这里可以找可爱的小秘书静江调查村内环境情况，开展或者撤销各种村内公共事业。

4.羊驼回收店，这是一家由羊驼夫妇经营的商店，各种搜集到的资源都可以在这里贩卖，醒来后的羊驼丈夫能够帮忙改造家具，具体的会在后文说明。

5.玩家的家，最初的地图是没有的，从村办事处出来后来到商店街与狸猫地产商对话就可以自由选择家的位置，记得选个不错的位置哦，不然每天往返跑得腿都要瘦了。

6.池塘，能钓到一些鱼和垃圾，池塘附近不可以建设公共设施，一般来说选择池塘

TIPS 玩家的家如果临海可以听到海浪声。

越小越少的地图比较好（这块地图有两个池塘很一般呢）。

7.码头，从这里就能乘船驶向南岛了，什么？你问南岛是什么？往下看就好。

8.村民的家，每个村庄可以生活10位村民，最初村子里没什么人，之后会逐渐增加。和玩家一样它们的房间也都是按自己心意随意挑选的。

9.查找便签，点开那个黄色的小箭头就能打开便签，村民的名字都标注在上面，点一下，村民的住宅就会高亮显示在地图上，方便不认路的路痴村长查找。

10.村广场，成为村长的第一件事就是来这里种一棵象征村子的村树，之后各种活动以及流动商店都会在广场开放。

11.筹款中的公共设施，随着故事的发展，玩家可以在办事处选择建设各种公共设施，选择好建设地点后地上就会设立捐款土偶，点击与其对话能够进行捐款，捐款完成后第二天公共设施才可以建好。

12.背包选项，打开后可以开启背包，在这里进行道具、服装的更换。

13.设计选项，点开后可以看到保存的设计图样，具体会在后文说明。

14.图鉴，第一次钓到的鱼，捉到的虫都会在这里留下图鉴。

15.玩家居民证件，点击可以查看生日、编辑问候语，查看所得徽章。

16.聊天，在这里输入话语可以让地图里所有玩家看到。

17.表情手册，其实是师匠的捏他帐，具体会在后文说明。

第一章 成为村长的第一步

在下了火车之后玩家被莫名当成村长，不管怎样先去找狸猫地产商为自己定一块不错的土地建家吧。最初玩家只能住在小小的帐篷中，找狸猫还清建房的头款10000贝鲁金钱后就可以申请贷款，正式建成4×4大小的房间，之后可以不断扩大，但都需要先还清上一笔贷款。购房的首期贷款38000贝鲁成了摆在玩家面前的第一道难关，这个时候可以到村办事处，听一下小秘书建议。

暮らすのアドバイス

在办事处和秘书对话选择第一项，她会给玩家一些类似新手任务的建议，比如种植果树、捡取贝壳，在《动森》的世界里不会有明确的任务，但是在和小动物对话中他们会提出各种要求，这些大多会有关键字标注，再次对话时可以看到完成任务的各种选项，或者能看到“何だつたつけ”之类重复提示任务要求的选项。和静江的对话也是这样，要注意留意她给出的关键字，完成果树种植任务之后能够收到静江赠送的水果，这些水果最好不要卖掉，可以选择种在村中，丰富村内资源。完成小秘书的所有任务后她会赠送一个水壶给玩家。

TIPS 看流星、抓蜜蜂……各种有趣小捏他请看本辑“火热秘技”。

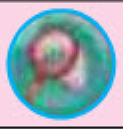
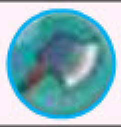
关于水果

每个村子都有自己的特产水果，也就是第一次来到村子时树上成熟的水果，包括苹果、梨、橘子、樱桃、桃子。靠近结着果子的树木按A就能将水果摇下来，同种类水果可以在背包中叠加（拖动堆在一起），最多可叠加9个，之后选择“1コわける”就可以分开。本村的特产水果树有可能变异产生名字为“おいしい”开头的美味水果。美味水果种植后如果不枯萎可以产生3个美味水果，因此发现有美味水果可以找一块合适的地方种植，种植方法会在后文说明。来自其他村子的水果都可以在本村种植，但是其他村的美味水果在本村种植后只能得到普通水果。初期水果可以和其他玩家进行交换，在南岛开放后能够轻松入手各种热带水果，具体见下表：

名称	本地特产时售价	非本地特产时售价	入手方法
リンゴ	100	500	初期、ハ–ベストフェスティバル活动时给村民指定种类的鱼能够被赠与
おいしいリンゴ	600	3000	初期（只有为本地特产是才能种植）
オレンジ	100	500	初期、ハ–ベストフェスティバル活动时给村民指定种类的鱼能够被赠与
おいしいオレンジ	600	3000	初期（只有为本地特产是才能种植）
モモ	100	500	初期、ハ–ベストフェスティバル活动时给村民指定种类的鱼能够被赠与
おいしいモモ	600	3000	初期（只有为本地特产是才能种植）
ナシ	100	500	初期、ハ–ベストフェスティバル活动时给村民指定种类的鱼能够被赠与
おいしいナシ	600	3000	初期（只有为本地特产是才能种植）
さくらんぼ	100	500	初期、ハ–ベストフェスティバル活动时给村民指定种类的鱼能够被赠与
おいしいさくらんぼ	600	3000	初期（只有为本地特产是才能种植）
カキ	–	300	村便利店发展成デパ–ト状态时贩卖、和村民对话的事件赠与
たけのこ	–	750	村便利店发展成デパ–ト状态时贩卖、和村民对话的事件赠与
バナナ	–	250	南岛（南岛如果种植的是ヤシのみ的树，则会在ツア–中出现），需种植在沙滩上
レモン	–	250	南岛（ツア–）、ハ–ベストフェスティバル活动时给村民指定种类的鱼能够被赠与
マンゴ–	–	250	南岛（ツア–）、村民赠与
ライチ	–	250	南岛（ツア–）、村民赠与
ドリアン	–	250	南岛（ツア–）、村民赠与
ヤシのみ	–	250	南岛（南岛如果种植的是バナナ的树，则会在ツア–中出现），需种植在沙滩上

村长要善于使用道具

只凭徒手是很难完成后期的高额贷款的，这个时候各种道具成了玩家搜集资源的最好帮手，当然道具的入手方法也并不是都很简单，下面就让我们一起看一下吧：

图标	名称	入手方法	使用说明
	スコップ	まめつぶ商店购买	按A可以在地上挖坑，按Y能够将坑填回，对岩石使用可以击打岩石，部分岩石可击碎
	つりざお	まめつぶ商店购买	对鱼影按A可以抛竿，再按可收回
	あみ	まめつぶ商店购买	按A可捕虫，长按A能发动忍步，缓慢靠近昆虫而不容易被发觉
	オノ	园艺店购买	对着树按A能够砍树，容易坏，属于消耗品
	ジョウロ	完成全部静江初期任务获得、园艺店购买	对着花按A能够浇水，浇过的花会有闪亮光泽

TIPS 携带3个金矿找羊驼先生能够让它打造金闪闪的黄金家具一件（可惜是随机一件）。

图标	名称	入手方法	使用说明
	パチンコ	コンビニまめつぶ购买	按A能够发射，可以击碎在空中飘浮的气球，礼物掉下后有可能掉入水中
	メガホン	コンビニまめつぶ购买	按住A可以用3DS内置麦克可以大声呼唤，有村民在地图的话会回应你，让你知道它的位置
	タイマ–	コンビニまめつぶ购买	可以设置3分、5分、10分、15分钟倒计时，倒计时开始后开始统计每个玩家的捕鱼、昆虫个数，倒计时结束后发表统计
	マリンス–ツ	南岛可免费借用，但不可带回，可带回的需40银币	穿上之后靠近水边按A可以游泳，在水中按Y能够潜水再按一次可以浮出

关于金银道具

除了普通的道具外，游戏中还有金银道具的存在，不仅外形十分惹眼，而且也有一些特殊的作用，但是金银道具入手方法都不简单，想要得到还需要花一番功夫。

名称	入手方法	说明
银のスコップ	博物馆2楼扩建后，化石的捐赠数量超过15个就可以在博物馆2楼购买	敲击岩石时有一定几率像掉钱一样连续掉矿石
银のつりざお	博物馆2楼扩建后，鱼的捐赠数量超过30个就可以在博物馆2楼购买	鱼吃光鱼饵的时间变长
银のあみ	博物馆2楼扩建后，虫的捐赠数量超过30个就可以在博物馆2楼购买	比普通的捕虫网捕获范围更大
银のオノ	在南岛用8枚银币交换	比普通的斧子耐久度更高，砍伐树木能够出现特殊形状的木桩
银のジョウロ	在园艺店累计购买鲜花种子50个以上获得	比普通的水壶浇水范围更广
银のパチンコ	击碎空中两个银色气球，礼物掉落拾取后获得	一次可以射出2个子弹
金のスコップ	在デパ–ト的园艺店总计购买50个肥料后获得	将金币埋在地下可以获得金树
金のつりざお	完成全部钓鱼图鉴在钓鱼大会和ウオマサ对话获得	鱼吃光鱼饵时间更长
金のあみ	完成全部虫图鉴，在捕虫大会和カメヤマ对话获得	比银色捕虫网捕获范围更广
金のオノ	在园艺店累计购买树苗50个获得	不会坏，而且砍树速度更快
金のジョウロ	保持环境状态最好连续15天	交税范围更广
金のパチンコ	击碎空中3个金色气球，礼物掉落拾取后获得	一次可以射出3个子弹

作物的种植

种植作物可不是简单的挖个坑填点土就能解决得事情，作物都比较脆弱，一个不注意辛苦交换来的小树苗就会枯萎，树

苗枯萎是没有办法拯救的。那么怎么样才能种活树木呢？首先注意的是种植时不能紧邻其他建筑、墙壁、岩石树木，如果紧挨着，树木没有生长空间一般都会枯萎。种植时应该和其他树木保持1个格子的距离，如果不好把握可以选择像图上那样在地面铺上花纹，具体的方法为，点击下屏幕上方粉红色铅笔按键，选中任意设计，之后选择“じめんにはる”，铺满之后地面就会变得坚硬不能挖掘，按B能够将花纹踢掉，用这个方法，踢掉间隔的花纹就能把握种树距离。另外树和花朵之间的距离没有限制。

花朵的种植比较简单，任意花朵都可

以拿起再种到合适的位置，不会因为距离而枯萎，每天浇过水的花会闪光，不浇水的话有一定几率枯萎，枯萎的鲜花浇水后第二天可以复活，但要注意枯萎的鲜花不能捡起，捡了的话就会被当做杂草拔掉。鲜花很脆弱，如果从它上面跑过（按住L/R+滑杆）或者快速走过时急停都会把花朵踩碎，所以一定要注意走过鲜花的时候千万不能奔跑，在后期可以通过在村内建设围栏放置鲜花防止被踩碎。同种类不同颜色的鲜花放在一起种植，在周围有空间的情况下会诞生出新颜色的鲜花，例如红色+红色=黑色，红色+白色=粉色等等，玩家可以多多尝试。

羊驼回收店（RPARKERS）

羊驼回收店不建在热闹的商店街而是在玩家身边，可见它和玩家的生活息息相关。在回收店门口有一块黑板，开店时能够看到当天回收店高价收购的商品名称，当天内贩卖该商品能够卖出平常2倍的高价格。和羊驼太太对话可以选择“买い取って”来贩卖身上的各种道具，部分垃圾需要付费回收。选择“お店に並べて！”或者直接选择空置的柜台，能够将身上的物品放在店内寄售，价格自己决定，其他村民有一定几率将其买走。如果玩家在店内，看到村民对着商品头上闪出感兴趣的符号，则可以和村民对话，选择第一项进行推销。如果玩家在店内且东西被买走的话钱会直接给玩家，如果不在店内则会以汇款方式存入玩家邮局账户内。村民在店内寄售的2手商品玩家也可以购买。“今日のカブ价は？”是询问当前时间段芜菁价格，芜菁可是玩家在《动森》中最好的赚钱工具，具体的请往后面慢慢看。

羊驼先生一开始处在沉睡中，唤醒他需要玩家在村中已经居住7日以上，已经搜集过家具50件以上，上装10件以上（曾经拥有就好，卖掉或者送掉的也算在数量内），在回收店累计出售获得过100000金钱。醒来后的羊驼先生可以为玩家改造家具，有以下4种形式：1.为家具重新上色，部分家具不能上色。2.鉴定完成的成套化石可以找他进行迷你化，获得迷你模型，这样摆在屋中也不会占地方了。3.Club444建成之后每周六可以从KK那得到音乐，加上贝壳シャコガイ，能够做出八音盒。4.将矿石和家具一起给他，能够重新组合出更加华丽的家具。

村长也有实习期

坐在办事处村长椅子的位置，静江告诉玩家，原来现在玩家还只是见习村长，想要成为正式村长需要村民期待度达到100……怎么才能提升期待度呢？方法有很多，和村民对话完成他们提出的各项要求；还清贷款扩建自己的房间；将挖掘出的化石或者捕捉到的虫、鱼捐献给博物馆；甚至每天浇花维护村内环境等等的小事都会一点点提升村民的期待度。可以时刻回到静江这边查看，当支持率达到100时，玩家就可以正式成为村长，各种村内建设任务接踵而至。

TIPS 树上掉下的马蜂也可以捕捉哦，怕被蛰也可以就近躲在某个建筑中。

每日日常

每天不知道如何开始一天的生活的话，不妨从下面几件事做起。首先是用铲子击打岩石，村子中的岩石大多不是固定的，每天有一块岩石可以击碎获得矿石一个，一块岩石可以连续击打获得金钱（连续击打次数越多获得金钱越多，一旦中断获得的很少）；其次村子中每天都有几个小坑出现，可以挖掘出化石、土偶、陷阱种子等物质，化石能够拿去博物馆鉴定，这是丰富藏品以及赚钱的好方法之一，一定不要忘记挖掘；第三摇树有惊喜，有水果的树可以拿到果实，没有水果的树也能掉下些金币或者家具，当然蜜蜂和蜂窝的出现也能让玩家体验一把心跳的感觉，最后钓钓鱼、捉捉虫、浇浇花，慢悠悠地赚赚钱，悠闲地生活也不错啊，当然也别忘了给村民写写信，联络下感情，帮助他们解决一下烦恼。

关于村民任务

就像上文提到过的，《动森》中没有任务，但是和村民对话时要留心其中的关键字，所有任务都隐藏其中。在村民交流时他们会要求玩家帮忙做些事情具体如下：

快递（配达）

当村长不容易，偶尔还要客串快递员。村民有时会要求村长将某个东西在期限内送到某个村民那里，按时送到后有几种可能，第一种是由收货的村民赠送谢礼给玩家；第二种收货的村民和玩家玩猜猜看，猜测包裹里的是什么，猜中后包裹里的东西就会作为谢礼送给玩家，猜错则什么都没有；第三种是村民发现东西重复（或者不想要）要求玩家购买。送货完成之后回到委托的村民那里报告，它会询问收货人反应，选择第一项回答后，偶尔会收到追加谢礼。

捉迷藏（かくれんぼ）

对话时有时村民会问玩家想不想玩捉迷藏（注意关键字かくれんぼ），选择想之后他会召集几个其他村民一起，在限定时间内（画面左上倒计时表示）将所有隐藏的村民找出就能取得胜利，获得奖品。村民不会躲在房间内和商店街，只会在树荫处躲避，注意寻找就好，如果当天身上满了，礼物会以邮件形式第二天邮寄给玩家。

找家具（家具さがし）

村民有时会想更换住宅布置，要求玩家提供推荐的家具（オススメの家具），给他就能获得报酬（家具或衣服），有时寻求的家具有具体要求，例如和某个家具大小一样（XXXと同じサイズ）、能够放在桌子上面（テ-ブルに置ける家具），必须按照要求给他，大小不合适时会被退回。

招待和拜访

村民会邀请玩家去他家参观或者要去玩家家里参观，可能是马上出发，这时他就会跟在玩家身后，只要带路就好，走错房间他会提醒；也可能是需要约定时间，这时在下屏幕会有时间选择，选项“ごぜん”是上午，“ごご”是下午。如果是来玩家家里玩，指定时间内呆在屋子里小动物就会敲门（有可能晚几分钟，不用着急出去看），如果是去村民家则需要在指定时间去到他家（有可能家里没人，他在外面乱逛，这时找他对话就能带他回来开门）。去村民家里游玩时不断对话，他就会询问有没有中意的家具，选择第一项之后可以在他家中挑选，对着家具按A就能决定，部分是非卖品，一次只能购买1件。去玩家家中拜访过的村民第二天会通过邮件寄送礼物。

带路

和拜访、游玩相似，村民想去某个其他村民家中，要求玩家带路，带到指定地点就可以。

道具相关

村民希望玩家带来某个道具“××を持ってきて欲しい”，一般是虫子、水果、鱼类，捉到后给他就能获得报酬。

生日

居民生日或者主角生日时当天早上会收到邀请函（关键字：たんじょうびパーティ）。在指定日期指定时间内到指定地点就能一起庆祝，如果是村民生日需要赠送礼物，从豆狸杂货店购买包装纸将道具包裹之后赠送效果很不错。

钓鱼&捕虫小技巧

水里并不会一直有鱼，只有有鱼影的时候才有鱼，从鱼影旁跑过会把鱼吓跑，要慢慢走过去哦，对着影子挥杆，让浮漂尽量停在鱼视线正前方（其他地方鱼不会上钩），然后等待鱼咬钩，咬钩最多只会进行5次，在浮漂沉下的一瞬间按A就能将鱼钓起，等级越高的钓竿可以反应的时间越长，要注意一些高等级鱼吃饵很快。另外夜晚到早上高等级鱼比较多。

抓虫要先适应捕虫网的长度，确保挥动虫网时能够刚好扣住虫子，所以和虫子的距离很重要，快速走过或者跑过都会让虫子惊吓飞走，按住A后发动忍步缓慢接近虫子是捕虫的最大秘诀，摇树、击石、用铲子挖地偶尔也能出现各种昆虫，注意捕捉，同样高级昆虫也都大多在夜晚出没。

关于邮件

每天白天和傍晚邮递员会派送邮件，有邮件时门口的信箱会亮起，点击在道具界面左上角的信封图标就能查看邮件。有的邮件附有礼物，点击选择“プレゼント”就能将其取出。每天都可以给村民们写信联络感情，信中可以附送礼物，将想要赠送的物品拖拽到写好的信上就可以，之后拿到商店街的邮局可以一次性寄出，放不下的信件也能在邮局保存。小动物们收到信件后会回送各种礼物，其中不乏很重要的非卖品哦。

TIPS 给未来的自己的信件也可以附送礼物，储物柜放不下的物品都能够丢进去，真是个储物好地点！

第二章 向着合格的村长进军

在正式成为村长后可以在村办事处和静江对话查看当前村子的环境评价，制定村旗、村旋律、更改村民口头禅等等。坐在村长座椅后可以选择变更村条例或者建设公共事业。

先来定个条例吧！

条例是一个村子村民遵守的基本行动方针，部分公共事业的出现也和条例有关，制定需要20000金钱，第二天早上6点开始实施，具体有以下4种：

美村（美しい村条例）： 村民会给花浇水，也会帮忙种植鲜花。

早起村（早起き条例）： 村民开始实行早起生活，起床时间、商店的开店时间都会提前3小时。

不眠村（眠らない村条例）： 村民开始实行晚睡的生活，就寝时间、商店关店时间延迟3小时。

富裕村（所得倍増条例）： 物价上涨，购物和贩卖价格都会提升20%，南岛交换道具的银币会增加，获得量也会增加。

烧钱事业……啊！不，公共事业也很重要

在办事处可以选择进行各种公共事业，公共事业都需要募集一定的资金才能完成，选定要进行的公共事业后，静江会让玩家挑选合适的地点，选定之后和她对话她会告诉玩家可否建设在那里，注意一般不能和建筑、其他公共事业、巨大岩石距离过近。开始建设后会有一个筹款土偶，点击可以进行捐款，虽然偶尔也会有村民来捐，不过一般都比较少，玩家还是自力更生吧。公共事业除了部分初期拥有的之外大部分都是由村民提议，看到村民

头上闪过想要对话的符号马上和他对话，就有可能收到提议，一般在完成某一公共失业后村民才会有新的提议，村民的性格以及村条例会对公共事业的提出造成一定影响，但具体的目前还没有明确，下文仅供参考（村民性格一般以其自称决定，例如自称わたし的为わたし系）：

名称	价格	出现条件
重启监视中心（リセット监视センタ–）	368000	未存档退出游戏后发生地鼠训话之后，不能撤销
咖啡厅（カフェ）	298000	博物馆增建后经过7日以上，捐赠总数超过50个，和フ–タ对话后追加，不能撤销
博物馆扩建2楼（博物馆の增筑）	198000	捐赠虫、鱼、美术品、化石每种至少1个总数超过20个，和フ–タ连续对话14日以上后追加，不能撤销
和风办事处改建（役场の改筑）	498000	环境达到サイコ–状态后，和静江对话追加
宫殿风办事处改建（役场の改筑)	498000	环境达到サイコ–状态后，和静江对话追加
现代风办事处改建（役场の改筑)	498000	环境达到サイコ–状态后，和静江对话追加
和风车站改建(驿舍の改筑)	498000	联机通信达到一定次数
宫殿风车站改建(驿舍の改筑)	498000	联机通信达到一定次数
现代风车站改建(驿舍の改筑)	498000	联机通信达到一定次数

名称	价格	出现条件
梦见之馆（梦见の馆）	234000	连接过互联网，可以建设公共事业后7天以上，完成过1个任意公共事业，和静江对话追加，不能撤销
交番（モダン或クラシック）	264000	村民提议后追加，不能撤销
帐篷场地（キャンプ场）	59800	初期，不能撤销
石桥（石づくりの桥）	128000	初期
木桥（つり桥）	128000	初期
砖桥（レンガの桥）	224000	村民（アタシ、ボク系以外）提议后追加
童话桥（メルヘンな桥）	298000	村民（アタイ、わたし系）提议后追加
现代桥（モダンな桥）	224000	村民（アネキ、オイラ、キザ、ボク、わたし系）提议后追加
和风桥（和风な桥）	298000	村民（オレ系）提议后追加
喷泉（ふんすい）	99800	初期
公园长椅（公园のベンチ）	30000	初期
和风长椅（和风のベンチ）	52800	村民提议后追加
童话长椅（メルヘンなベンチ）	52800	村民提议后追加
塑料长椅（プラスチックのベンチ）	42500	村民（オイラ系）提议后追加
现代长椅（モダンなベンチ）	52800	村民（アタイ、アタシ系）提议后追加
金属长椅（きんぞくのベンチ）	42500	村民（アタイ系）提议后追加
原木长椅（まるたのベンチ）	38000	村民（アネキ系）提议后追加
汇合处（待合所）	136000	村民（アネキ系）提议后追加
可以做的艺术品（すわるア–ト）	265000	村民（キザ系）提议后追加
鲜花拱门（フラワ–ア–チ）	87000	村民（わたし系）提议后追加
可以转的艺术品（くぐるア–ト）	265000	村民（アタイ系）提议后追加
气球拱门（バル–ンア–チ）	86000	村民（ボク系）提议后追加
灯光拱门（イルミネ–ションなア–チ）	148000	村民（アタシ系）提议后追加
时钟（时计）	42000	初期
现代时钟（モダンな时计）	78000	村民提议后追加
灯光时钟（イルミネ–ションな时计）	78000	村民（アタイ系）提议后追加
通话时钟（メルヘンな时计）	78000	村民提议后追加
和风时钟（和风の时计）	78000	村民提议后追加
鲜花时钟（花时计）	87000	环境达到サイコ–状态后，和静江对话追加
路灯（外灯）	39800	初期
复古路灯（レトロな外灯）	42800	村民（アタシ系）提议后追加
圆形路灯（まるい外灯）	39800	村民（アタイ系）提议后追加
童话路灯（メルヘンな外灯）	64000	村民（アタイ系）提议后追加
和风路灯（和风の外灯）	64000	村民（アタイ系）提议后追加
现代路灯（モダンな外灯）	64000	村民提议后追加
火把（たいまつ）	29800	村民（オイラ系）提议后追加
运动场照明灯（スタジアムのライト）	236000	村民（オイラ系）提议后追加
大型显示器（大型モニタ–）	28400	村民（オイラ系）提议后追加
天线台（パラボラアンテナ）	148000	村民（キザ系）提议后追加
围栏（かこい）	49800	初期
井（井户）	148000	初期
手动水泵（手押しポンプ）	42000	村民提议后追加
消防栓（消火栓）	32600	初期
百叶箱（百叶箱）	42000	村民（オイラ系）提议后追加
垃圾桶（ゴミ箱）	53000	村民（わたし系）提议后追加
稻干场（いなほし）	17400	村民（オレ系）提议后追加
稻草人（かかし）	22400	村民（アタイ系）提议后追加
自定义看板（マイデザイン看板）	40000	初期
露脸看板（颜出し看板）	50000	初期
圆形标志（まるい标识）	43500	初期
菱形标识（ひしがたの标识）	43500	村民（オレ系）提议后追加
三角形标志（さんかくの标识）	43500	村民（アタイ、オレ系）提议后追加
信号灯（信号机）	82000	村民（オイラ系）提议后追加
太阳能面板（ソ–ラ–パネル）	126000	村民提议后追加
风力发电机（ふうりょくはつでん）	156000	村民（アタイ、アタシ系以外）提议后追加
石油挖掘机（石油くつさくき）	298000	村民（オレ系）提议后追加
灯台	372000	村民（オレ、キザ、ボク、わたし系）提议后追加

立体动物之森

TIPS 车站的储物柜、家具柜子、博物馆储物柜，都是互通的。

名称	价格	出现条件
霓虹塔（イルミネ–ションなタワ–）	128000	村民（アタイ系）提议后追加
塔（タワ–）	726000	村民（わたし、アタシ系）提议后追加
复活节石像（モアイ）像	538000	村民提议后追加
女神像（めがみぞう）	88000	村民（アタシ系）提议后追加
金字塔（ピラミッド）	698000	村民（キザ、ボク系）提议后追加
狮身人面像（スフィンクス）	698000	村民（キザ、ボク系）提议后追加
石碑	39800	村民（アタシ、アネキ、キザ、わたし系）提议后追加
吊床（ハンモック）	32000	村民（ボク系）提议后追加
户外床（アウトドアベッド）	32000	村民（ボク系）提议后追加
钟（ベル）	86000	村民提议后追加
吊钟（つりがね）	86000	村民（オレ系）提议后追加
管道（土管）	79800	村民（ボク系）提议后追加
温泉（おんせん）	98000	村民（アタシ系）提议后追加
枯山水（かれさんすい）	148000	村民（オレ系）提议后追加
心形灯（ハ–トなイルミネ–ション）	136000	村民提议后追加
旋转艺术品（まわるア–ト）	265000	村民（ボク系）提议后追加
图腾柱（ト–テムポ–ル）	538000	村民（キザ系）提议后追加
藤架（ふじだな）	124000	村民（アネキ系）提议后追加
轮胎玩具（タイヤの游具）	49800	村民（ボク系）提议后追加
户外坐垫（レジャ–シ–ト）	39800	村民（アネキ系）提议后追加
间歇泉（间欠泉）	98000	村民（アネキ系）提议后追加
石墩（スト–ンヘッジ）	698000	村民（キザ系）提议后追加
花坛（かだん）	26400	村民（わたし系）提议后追加
花园椅（ガ–デンチェア）	23400	村民（キザ、わたし系）提议后追加
篝火（キャンプファイア）	46000	村民（オイラ、オレ系）提议后追加
风车（风车）	372000	村民（アタイ系）提议后追加

咖啡厅（カフェ）

坐在吧台上就可以花费200贝鲁喝道美味的咖啡，每天只能喝一次，喝了4次之后可以外带，8次之后会开启打工选项，打工的内容是根据居民的喜好制作咖啡，需要为4位客人选择咖啡豆的种类、牛奶的量、砂糖数，根据正确招待的人数不同能够得到不同的咖啡豆，打工次数多了还会获得咖啡系家具。由于每个村子居民不同，喜好也会有所不同，日常看到他们在咖啡店喝咖啡时可以和其对话并记录下其喜好，这里只列出每个村子固有居民的喜好：

居民	咖啡豆	牛奶量	砂糖数
DJ. KK	ブレンド	入れない	入れない
かっぺい	ブル–マウンテン	そこそこ	入れない
グレ–ス	ブレンド	入れない	入れない
ケント	ブル–マウンテン	入れない	入れない
コトブキ	キリマンジャロ	そこそこ	2个
ししょ–	モカ	ちょっぴり	2个
しずえ	モカ	たっぷり	3个
シャンク	モカ	入れない	1个
たぬきち	キリマンジャロ	たっぷり	1个
パロンチ–ノ	キリマンジャロ	たっぷり	3个
ぺりお	ブレンド	そこそこ	2个
ぺりこ	ブレンド	ちょっぴり	1个
ぺりみ	キリマンジャロ	入れない	入れない
リセットさん	ブル–マウンテン	入れない	入れない

派出所（交番）

在选择建设时有两个选项モダンな交番

和クラシックな交番，两者外观不同，在其中执勤的警察也不同（只能建一个），モダンな交番为瘦瘦的柴犬，クラシックな交番为胖胖的斗牛犬。建成后会有各种村民遗失的物品摆放在这里，玩家可以自由取走，和警察对话能够得知当前有谁来到村子。

リセット监视センター

建成后在夜晚随机会开放，此时可以走进去看到地鼠先生们究竟是怎么监视的，和其对话一定次数，可以获得リセット、ラケット的照片。

帐篷场地（キャンプ场）

每个村子最多可以居住10位村民，村中出现了第9位居民后，会迟迟不见第10位居民搬来，其实第10位居民正是会住进帐篷的居民。当看到有喜欢的小动物住进帐篷后可以拼命和他对话，邀请他搬到这个村子（关键字：引っ越し），也许一开始他不会答应，反复劝说就能将其说服。另外在和他对话时还会进行各种小游戏，例如猜左右、翻纸牌等等，正确的次数决定玩家从他那边购买家具的价格，运气好的话可以免费得到家具。

繁华的购物街

与住宅区遥遥相望的那一边是繁华的购物街，最初只有几家小店，但随着玩家的发展，购物街越来越热闹，各种各样的商店摆满令人眼花缭乱的商品，一定要来瞧瞧哦。

*注：下文营业时间均为最基础营业时间，村条例变化会影响营业时间，具体见条例部分说明。

博物馆

营业时间：全天　　建成条件：初期
扩建条件：捐赠虫、鱼、美术品、化石每种至少1个总数超过20个，和フータ连续对话14日以上，完成公共设施建设后

开在繁华街的一角，从门口的看板上可以看到当前展出的物品，以及捐赠者姓名。进行公共事业可以开放博物馆2楼。和一楼的フータ对话可以捐赠展品、鉴定化石，展品分为化石、虫、鱼、美术品4类，只要是馆内没有的都可以捐赠并展出。2楼开放后可以购买各种商品，包括银制道具以及展出用家具，另外还可以和フーコ对话花费10000金钱租借一个展厅，展厅内可以摆放任意物质，一些自豪的家具、衣服、甚至花朵都可以在这里展出，向朋友炫耀一番。

TIPS 去朋友家也能在车站打开自己的柜子，这真是一个神奇的次元。

照相馆

营业时间：全天　　　建成条件：初期
扩建条件：无

在这里花费500金钱可以为证件拍摄证件照，有证件照是联机的必须条件。在学会师匠的表情后可以摆出各种表情拍照，注意把握倒计时时机按下表情就能定格，可以反复重拍直到满意为止。

梦见の馆

营业时间：全天
建成条件：连接过互联网，可以建设公共事业后7天以上，完成过1个任意公共事业，和静江对话后完成相关公共事业
扩建条件：无

躺在椅子上之后就会以梦的形式进入到其他人的梦番地游玩，根据输入的号码不同，能够进入不同的梦番地。躺在横着的沙发上可以进入自己村子的梦番地。在进入的梦番地中所做的一切事情都不会影响现实世界，换句话说梦中的一切除了设计都不能带回现实世界。对话选项选择“探したい”→“オススメは？”就会进入任天堂官方梦番地，里面可以看到一个村子的究极规划状态，还可以尽情拍照留念，另外和其中画家对话能拿到塞尔达公主服装、DJKK头像等设计。

Club444

营业时间：20：00～26：00
建成条件：开始游戏后13日以上，开始公共事业10日以上，コンビニ完成1天后，自家门前出现师匠（ししょー）他要求玩家搜集支持签名，找6个居民签名后，回到商店街找他对话，4天之后开店
扩建条件：无

俱乐部，每天白天来可以带给师匠一份食物礼品，他就会教玩家一个表情，点击下屏幕可以使用。晚上8点之后能够在DJKK的音乐里和朋友一起跳舞轻松一下，每周六晚上KK会教玩家一首歌，和贝壳一起拿到回收店可以制作八音盒。

狸猫房地产

营业时间：10：00～20：00
建成条件：初期　　　扩建条件：无

玩家最初的10000房贷直接来到店里还给たぬきち，之后的房贷需要到邮局ATM机选择“ローン返济”，还清一笔房贷后可以找たぬきち扩建房屋，第二天扩建好之后找他可以继续开始还房贷了，如此循环，做个快乐的房奴也是动森必不可少的一部分啊……店铺内每天会有不同的房间外形展示，购买之后自己的

房间会在第二天改造好。商店内还有ハッピ－ホ－ムアカデミ－的派遣员，和他对话能够听到自己房间的评价点数，以及专家建议。点数超过一定数值可以获得由ハッピ－ホ－ムアカデミ－邮寄的礼物。

邮局

营业时间：全天　建成条件：初期
扩建条件：无

可以在这里邮寄信件、保存信件，另外任天堂官方每个月不定期发放的下载家具也在这里领取。点击ATM机可以偿还贷款、存款、取款，存款达一定金额会收到邮局赠送的礼物，具体如下：

存款	纪念品
100000	ティッシュペ－パ－
500000	おてがみセット
1000000	ぶたのちょきんばこ
5000000	ジュラルミンケ－ス
10000000	ゆうびんきょくのポスタ－
20000000	きんこ
50000000	はいたついんのぼうし
100000000	ATM

住宅展示场（ハッピ－ホ－ム展示场）

营业时间：全天（联机时不开放）
建成条件：初期　扩建条件：无

通过邂逅通信邂逅到的其他玩家房间会在这里展示，其他玩家形象也会在，可以查看他的居民身份证，上面会有其徽章收集情况，以及梦番地编号，和他对话能够得到气球、吹泡泡器等有趣的小玩意。参观其他玩家的家时看到喜欢的家具可以选择“家具をオ－ダ－する”除了一些非卖品外，大部分家具都可以订购，第二天以邮件形式发给玩家，虽然比在商店直接购买稍微贵一点，但能买到一些稀有家具比较方便。

豆狸商店

建成条件：初期
扩建条件：豆狸商店比较特殊，共有5个形态，每个形态的营业时间和扩张条件都不同，具体如下：

名称	营业时间	扩张条件
豆狸商店（まめつぶ商店）	8：00～20：00	初期
豆狸便利店（まめつぶコンビニ）	7：00～0：00	公共事业开始7天后，购物总额超过12000或者购买15件物品以上
豆狸超市（まめつぶス－パ－）	9：00～20：00	便利店和园艺店都开张10天以上，购物总额超过25000
豆狸购物中心（まめつぶホ－ムセンタ－）	10：00～23：00	超市建成21天以上，购物总额超过50000
豆狸百货公司（まめつぶデパ－ト）	9：00～21：00	购物中心建成30日以上，购物总额超过100000，グレイシ－的时尚测试合格4次

达成终极形态的百货公司会把旁边的园艺店合并掉，形成一幢三层高的购物天堂。豆狸商店中会出售一种需要3DS小金币购买的点心，吃掉后会掉出一张奖券，可以换购各种马里奥、林克、皮克敏等主题的家具、衣服，具体如下：

立体动物之森

TIPS 宽阔的展厅也可以当做是储物柜爆满后的另一个巨大仓库来使用。

彩票号	可得到道具
1	ス–パ–マリオのかべ
2	ス–パ–マリオのゆか
3	ゆうしゃのふく
4	没有中奖，随机获得一样家具
5	ゆうしゃのズボン
6	没有中奖，随机获得一样家具
7	ピ–チひめのかさ
8	ゆうしゃのぼうし
9	ムジュラのかめん
10	バリアス–ツ・ヘッド
11	ミドナのかめん
12	キノピオのぼうし
13	あかピクミン(帽子)
14	あおピクミン(帽子)
15	きピクミン(帽子)
16	没有中奖，随机获得一样家具
17	レンガブロック
18	コイン
19	ゴ–ルポ–ル
20	ファイアフラワ–
21	ス–パ–キノコ
22	ミドリこうら
23	ス–パ–スタ–
24	１ＵＰキノコ
25	ハテナブロック
26	どかん
27	ファイアバ–
28	キラ–ほうだい
29	ヨッシ–のタマゴ
30	没有中奖，随机获得一样家具
31	トリプルあかこうら
32	カ–ト
33	ピクミン
34	ブル–ファルコン
35	マスタ–ソ–ド
36	ア–ウィン
37	トライフォ–ス
38	没有中奖，随机获得一样家具
39	ドルフィンごう
40	バ–チャルボ–イ
41	バランスWiiボ–ド
42	バリアス–ツ・レッグ
43	バリアス–ツシュ–ズ
44	ワリオのひげ
45	ゆうめいなヒゲ
46	バリアス–ツ・ボディ
47	メトロイド
48	トリプルバナナ
49	ゆうしゃのブ–ツ
50	ファイ(マスク)

在升级成便利店后商店内多出了订购机器，可以订购任何自己曾经拥有过的道具（非卖品除外）。每段时间商店内会贩卖一些季节限定的家具售价统一为3333，例如11月限定的“ハ–ベスト系列”家具，如果碰到不妨买下免得错过后悔。注意升级到超市之后墙上也会有商品贩卖，不要漏看哦。每次商店升级前一天店员会通知玩家，同时商店内商品都会减价促销，可以趁机大买一笔，第二天商店就会进入装修状态，不能进入。

花店

营业时间：9：00～20：00
建设条件：成为村长5日以上，浇水、种树、拔杂草累计次数突破30次
扩建条件：无

贩卖一些鲜花和树苗，玩家购买50朵鲜花后会出售银水壶，购买50棵树苗后会出售金斧头，合并成为百货商店之后开始贩卖肥料、竹笋、柿子树苗。

美容沙龙

营业时间：10：00～20：00
建设条件：鞋店建设完成7日后，在服装店和鞋店累计购物超过10000
扩建条件：无

建设在服装店2楼的美容沙龙，可以在这里花费一定金钱改变发型和发色，在变过一定次数之后会开放变更异性发型。想要变更发型需要先坐在理发椅上，然后会出现下图选择，回答一系列问题，最终会决定发型，

另外光顾理发店一定次数之后机器会升级，可以为玩家佩戴和发色成套的隐形眼镜。

1	ゆる～いの！	けだるいゆるさ	
		男生：ガ－リ－なゆるさ　女生：ふわっとしたゆるさ	
	スタイリッシュ！	あこがれられたい！	
		谁も寄せつけたくない	
2	散らかってるほう	片づけたい……	
		ワザとだよ！	
	お部屋はキレイ！	スタイリングする！	
		自然がイチバン！	
3	まじめです！	根性で乗り越える！	
		じっと耐えます	
	じつはヤンチャ！	いつかは落ち着く	
		ずっとヤンチャ！	
4	ヒジネスです！	フレッシュで！	
		ベテランで！	
	プライベ－トだよ！	パ－ティ－だよ！	
		デ－トなんです	
		ナイショ！	随机

之后还会让玩家选择发色，具体见下：

服装店（ABLE SISTERS）

营业时间：10：00～21：00
建设条件：初期　　扩建条件：无

在这里会贩卖各种衣服、饰物，店内前两排架子是设计展示，设计是《动森》最为丰富多彩的要素，和きぬよ对话，选择“PROデザインを作る”可以花费500贝鲁制作一个属于玩家自己的设计，保存在设计栏里。可以将这个设计在店内展示，其他玩家就可以将其取走，另外在梦番地也能取走玩家的设计。设计可以直接点击生成一件衣服，穿在身上，或者作为地砖铺在地上。设计达人们能利用设计制作出各种有趣的COS效果。每天和使用缝纫机的あさみ对话，连续七天就会开启大缝纫机，能够将设计好的衣服做成QR码，或者读取其他人分享的QR码，每个设计需要4个QR码，按顺序读取才能拿生成完整服装。另外持续购物和对话还能收到衣服模型，这可是贵重的非卖品，一定要好好珍藏，使用这个能够在房间内展示成套的衣服。

鞋店（SHOE SHANK）

营业时间：10：00～20：00
建设条件：成为村长10日以上，在服装店购买总额超过8000
扩建条件：无

TIPS 取消博物馆展出后，展厅内的物品会自动放置到玩家柜子里，如果柜子装不下是不能取消展出的。

贩卖各种鞋子和袜子，鞋子可以试穿，袜子不可以。

赚钱的天堂——南岛

还清39800的房贷后，静江提示玩家老村长来玩了，到码头看到他，他介绍玩家到他现在居住的常夏之岛南岛游玩，第二天码头处就有船可以向着南岛出发了！进入南岛之前玩家身上的东西都被船夫保管着，等回来之后就会回到玩家身上。在南岛有着丰富的资源供玩家采集，出门后和门边的土偶对话能够借用钓竿、潜水服、虫网等工具，可以利用这些工具采集资源，采集到的资源一定要拿回屋子里的箱子中，在南岛只有放在箱子里的物品才能带走，玩家身上的物品会在离开岛屿时换算成几个零钱存在玩家户头。也可以直接将放不下的物品卖给门口的小女孩，但是收购价格非常之坑爹。岛内房间中有许多精美的家具和服装，都需要银币换购，而这些银币就来自ツ-ア。

ツ-ア

和门口的海龟女孩对话可以选择参加ツ-ア，ツ-ア是各种各样的迷你游戏，包括在限定的时间内抓虫、捕捉蝴蝶、寻找矿石等等，完成ツ-ア要求就能获得银币，多人联机的情况下还会有奖励银币。ツ-ア中游戏的等级分为初级、中级、高级三种，可以在选择时查看。高级一般比较难，但相对完成后获得的奖励也很丰厚。选择好想要开始的ツ-ア之后所有参加的人员坐在椅子上就能够出发。在ツ-ア进行的领地上同样也可以搜集资源，除了和游戏相关的东西外都能够带回来（例如化石收集ツ-ア不能带回化石）。

赚钱小窍门

南岛的夜晚树上会出现非常多的甲虫，海里的鲨鱼也有不少，因此选择在晚上来到南岛，不断捕捉甲虫并带回，几乎一次可以收获100000～200000金钱，是赚钱的最好方法，不过虫子们容易跑掉，要时刻记得发动忍步，不要吓到它们哦。

会员南岛

在南岛用银币购买会员入会申请后，再次乘船来南岛前船夫会询问是要一个人还是和其他玩家一起，一个人就是按往常一样来到自己的南岛，而和其他人一起则是使用互联网进行全球随意联机。玩家会随机出现在一个联机专用的南岛上，它不属于任何人（所以在这里随意砍树也没人怪你了，不过礼貌起见还是不要了）。在这里会遇到很多其他国家的玩家，也许有人会用你不熟悉的语言打招呼哦。在这里的优点就是可以和很多人一起进行ツ-ア刷银币更快，缺点就是每次有人进出就要存档，有时比较烦。

TIPS 朋友家码头边的箱子和自家的互通，这也是一个神奇的链接。

村中的访客

除了村中的居民外，会有一些访客随机来到村子，下面就让我们一起认识一下他们吧！

ジョニー

昏倒在沙滩的船员，想要去其他国家，却在航海过程中掉下了船，反复点他对话就能把他唤醒，然后选择帮助他，根据他对目的地的描述选择正确的国家，就能获得他寄来的来自遥远国度的谢礼。

描述关键词	国家	礼物
ノ–ベルの生まれた国	スウェ–デン	ダ–ラヘスト
城がたくさんあってソ–セ–ジがおいしい	ドイツ	くるみわりにんぎょう
ナイアガラ、メ–プルリ–フ	カナダ	ドリ–ムキャッチャ–
神话	ギリシャ	グラディエ–タ–サンダル
キムチが有名	韩国	サムゲタン
人口が多い、4千年の历史	中国	ちゅうかなランタン
モアイ像のあるところ	イ–スタ–岛	モアイ
小便小僧、チョコレ–トが美味しい、レストラン街がある	ベルギ–	しょんべんこぞう
地上绘、アルパカ	ペル–	タペストリ–
自然や动物がたくさん	ケニア	まじないのかめん
フラダンス、挨拶がアロハ	ハワイ	フラダンスにんぎょう
ハリウッド	アメリカ	じゆうのめがみ
コサックダンス、マ–トリョシカの国	ロシア	マトリョ–シカ
ネッシ–、バグパイプ、キルト	スコットランド	バグパイプ
カンガル–、コアラ	オ–ストラリア	エア–ズロック
バイクがよく走っていて、フォ–が有名	ベトナム	アジアシリ–ズの家具或帽子
长靴みたいな形、パスタ	イタリア	しんじつのくち
フラメンコが有名で、未完成の建物があり建设に100年以上かかってる	スペイン	ガウディのリザ–ド
绿丰かでエメラルドの岛と呼ばれる、シャムロック(クロ–バ–)がシンボル、アイリッシュミュ–ジック	アイルランド	シャムロックロック
风车、チュ–リップ	オランダ	キンデルダイクの风车
トムヤムクン、国民がゾウを大切にしている	タイ	トゥクトゥク
カレ–、计算が得意	インド	シタ–ル
头がライオン体が人鱼	シンガポ–ル	マ–ライオン
美しいマ–メイド	デンマ–ク	にんぎょぞう
ビッグベン、世界一の博物馆	イギリス	ビッグベン
サボテン、マウンテン、マリアッチ	メキシコ	ガイコツのおきもの
ヨ–ロッパで初めてアメリカや日本に渡った、まさに憧れの场所	ポルトガル	バルセロスのおんどり
ニンジャもサムライももういない	日本	ごじゅうのとう
艺术の都、エッフェル塔、凯旋门、美术馆、魅力的なファッション	フランス	エッフェル塔
ピラミッド	エジプト	ミイラのひつぎ

パロンチーノ

当玩家符合一定条件时他就会出现在村中，给玩家带来各种徽章，徽章的搜集状况可以在居民证件查看。各种条件包括钓鱼次数、捕虫次数、图鉴完成、所持金钱、银币达到一定数量、帮助村民完成各种任务等等。

TIPS　パロンチ–ノ有时会一次带来多枚徽章，记得多和他说几次话。

ローラン

随机出现在玩家村子贩卖各种家具的商人，一次只能购买一个，商品有的十分稀有，如果看到绝对不要错过哦。

ハッケミィ

会在村中设立一个帐篷，进入后可以进行占卜，1次500一周只能进行一次。把她提示的幸运物戴在身上能够消除厄运，走路不会频繁摔倒。占卜一定次数后，静江会提议在村中设立占卜馆。

つねきち

每周狐狸会在村中设置小帐篷，展出各种美术品，玩家一次可以预定一幅，第二天邮寄到家中。美术品有真有假，选择之后可以拉近镜头观察，赝品和正品都有一定区别，仔细分辨就能买到正品。

名画

名字	价格	原型	赝品特征
あらぶるめいが	3920	表屋宗达《风神雷神图》	赝品左侧是白色，右侧是绿色
いいめいが	3920	马奈《吹笛少年》	–
いいかんじのめいが	3920	弗朗西斯科・德・戈雅《着衣的马哈》	–
いきなめいが	3920	葛饰北斋《神奈川海浪》	赝品富士山非常高，真品富士山几乎看不到
いさましいめいが	3920	托马斯・庚斯博罗《蓝衣少年》	赝品两只手都叉腰，真品左手叉腰右手垂直
いなせなめいが	3920	东洲斋写乐《三代目大谷广次》	赝品人手在比划打枪样子，真品仅仅指着
うまいめいが	3920	卡拉瓦乔《水果篮》	赝品中间的叶子被虫咬了
おごそかなめいが	3920	达芬奇《最后的晚餐》	赝品中央的人物很高
おだやかなめいが	3920	乔治・修拉《大碗岛星期天的下午》	赝品右侧的女性衣服为蓝色
おちついためいが	3920	约翰内斯・维米尔《倒牛奶的女佣》	赝品没有头上的头巾
おもしろいめいが	3920	朱赛佩.阿尔钦博托《四季夏》	赝品鼻子是个胡萝卜
かちのあるめいが	3920	德拉克洛瓦《引导民众的自由女神》	赝品旗子是日轮
きれいなめいが	3920	波提切利《维纳斯的诞生》	赝品贝壳开合反了上下颠倒
しなやかなめいが	3920	菱川师宣《回眸美人图》	赝品人物没有回眸
すごいめいが	3920	伦勃朗《夜巡》	赝品左侧的人是白色的
すてきなめいが	3920	约翰内斯・维米尔《戴珍珠耳环的少女》	赝品人物头巾是红色的
すばらしいめいが	3920	塞尚《苹果与橘子》	–
たいへんなめいが	3920	保罗・高更《快乐的夏天》	–
たおやかなめいが	3920	达芬奇《抱雪貂的贵妇人》	赝品人物抱着的是猫
たぐいまれなるめいが	3920	梵高《向日葵》	–
ちからづよいめいが	3920	让・弗朗索瓦・米勒《播种者》	赝品右手没有播种
にぎやかなめいが	3920	马奈《女神游乐厅的吧台》	–
みごとなめいが	3920	彼得・勃鲁盖尔《雪中猎人》	–
ゆうめいなめいが	3920	达芬奇《蒙娜丽莎》	赝品左手在上
よくみるめいが	3920	让・弗朗索瓦・米勒《拾穗者》	赝品左侧两人头巾颜色相同

雕刻

名称	价格	原型	赝品特征
いだいなちょうこく	3920	卡美哈美哈国王雕像	赝品右手的举起，真品是平伸出来向上指
いにしえのちょうこく	3920	遮光器土偶	赝品有眼睛
うつくしいちょうこく	3920	独臂的维纳斯	赝品是长发，真品头发盘起

名称	价格	原型	赝品特征
こうごうしいちょうこく	3920	萨莫色雷斯的胜利女神	赝品是恶魔的翅膀
しんぴてきなちょうこく	3920	涅菲尔娣蒂王妃胸像	赝品头是圆形
たくましいちょうこく	3920	投圆盘者	赝品手拿的不是圆盘是UFO
ぼせいあふれるちょうこく	3920	母狼育婴	赝品肚子下只有1个小孩，真品有2个
りりしいちょうこく	3920	大卫雕像	赝品像是毛巾围在脖子上，真品是搭在肩膀上

カブリバ

每周日中午12点前出现在玩家村中的卖芜菁（カブ）大婶，芜菁在《动森》中相当于股票，大婶在不同村中贩卖的价格在每单位90～110之间，身上一个空位可以放置100单位的芜菁，想要大量购买，先要确保自己身上空位够多。接下来从周一开始，每天中午12点前、12点后回收店会给出不同的芜菁回收价格，价格波动最低可以达到20多，最高能达到600多（不过很看人品），用低价收购，高价贩卖就能赚取大量的金钱。要注意购买芜菁之后到了周六还不卖掉，一旦进入周日就会烂掉一文不值，而且绝不可以往回调整3DS或者游戏内置时间，一旦调整芜菁也会烂掉。

グレース

在商店街购物花费总额超过70000以上时グレース会来到广场，根据其提出的衣服要求更换服装获得认可的话就能得到家具，另外获得4次认可也是百货商店的开店条件之一。

まいこちゃん

迷路的小猫，会要求玩家带她去做火车去其他村子，和朋友联机带她上火车（有可能发生突发事件跑掉），第二天就会收到她的谢礼。

特殊的节日

村中每个月都会有特殊的节日等着玩家。1～5月、10～12月会进行钓鱼大赛，

当天来到广场会得知这一次需要钓的鱼的种类，之后将该种类的鱼交给主办方测量大小，每次破纪录都会得到一个家具奖励，所以想要刷家具的要诀就是给他鱼的时候从小到大给，不然一开始就给了最大的后面就很难破纪录了。晚上6点活动结束后可以到帐篷中听取结果，领取奖杯。6～9月会举行捕虫大会，会根据虫子的稀有程度以及大小来决定分数，突破记录的话同样会获得相关家具的哦。另外刚刚过去的11月有着收获祭，即将到来的12月有圣诞节和新年。每一个节日都有不同的惊喜在等着玩家。

TIPS 南岛ツ－ア开始前要先检查自己身上是否没有东西，如果有的话最好放在箱子里，不然就会被折现。

第三章
联机打开的新世界

一个人的《动森》是寂寞的，但玩家可以选择坐上离家的火车来一次小小的旅行，有朋友相伴游戏也不会那么孤单。

联机的准备

在开始联机之前，先要确保居民证件上已经贴了照片，如果还没有赶快去照相馆照一张吧。另外想要和朋友联机，需要先彼此加为好友，在3DS主菜单上有一个橘黄色的笑脸，那个就是好友系统，每个玩家都有自己的名片，上面标注着FC号码（xxxx-xxxx-xxxx）点击右上角图标就可以添加好友，其中第一项是就近添加好友，两个人同时选这个就能面对面添加成功。第二项是透过网络添加，需要将对方的FC号码输入之后等待对方也添加自己，才能算成功。

完成以上步骤后，可以准备出发了。在车站可以选择“去朋友家游玩（おでかけしたい）”“让朋友来玩（游びに来てもらう）”，不管哪一种都可以选择“近处面连（ロ-カル）”或“网络联机（インタ-ネット）”。之后就可以准备等着踏上火车或者迎接朋友的火车到来了。

联机的礼貌

去到别人家要注意些什么？首先就是不能砍树，试想一下你自己的村子如果被人砍光了树是不是要心疼死了，那感觉就好像初期勇者木有复活药，木有武器，木有金钱一样的蛋疼啊。其次要小心奔跑，别踩坏人家辛苦种植的花田。另外帮主人浇浇花，拔拔草绝对会使好感度+1的。

联机可以做什么？

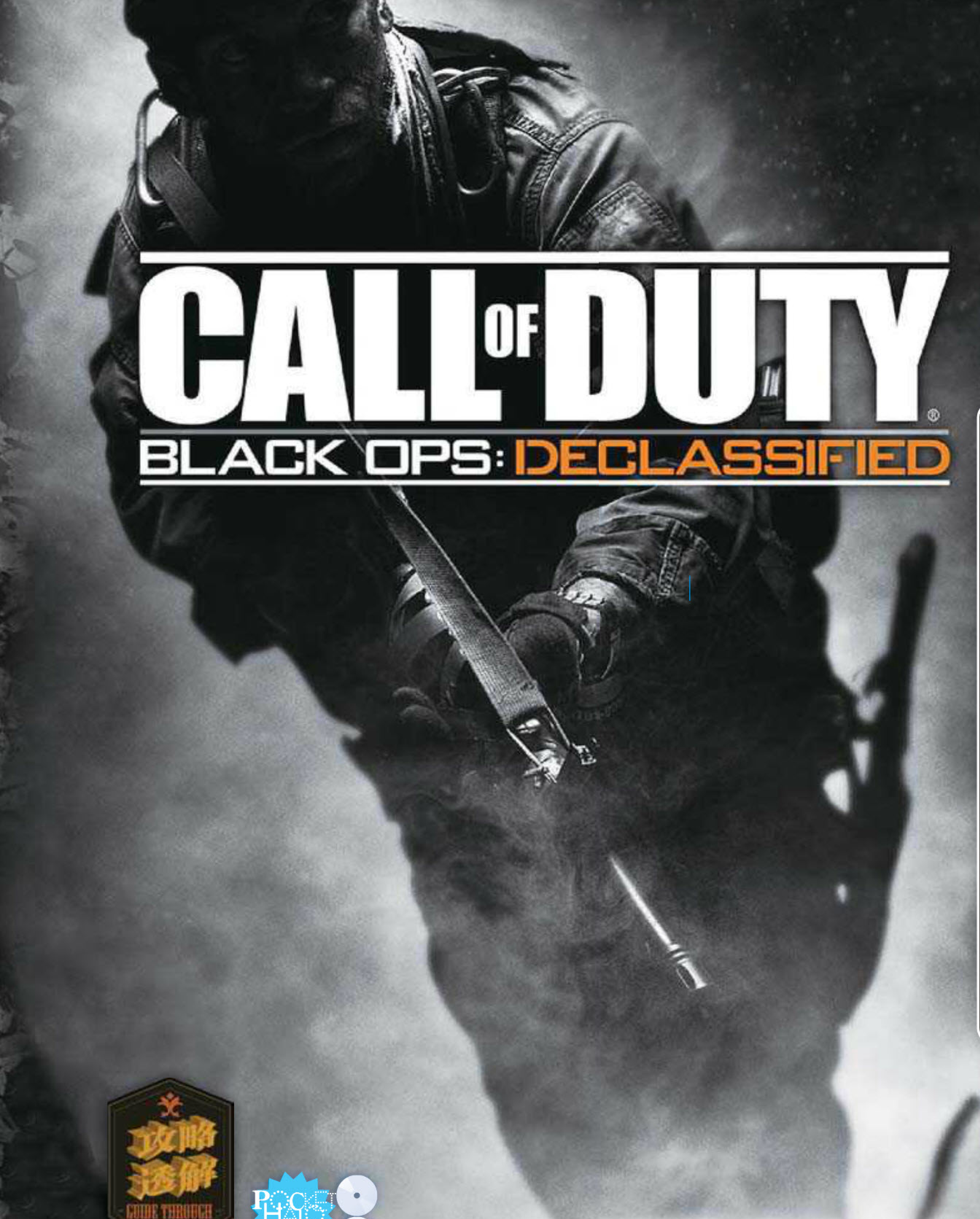
当然首先是可以交换各种资源，别人家的果子总是特别甜啊……好吧，其实是本地特产在回收店的价格实在是低，但是去别人家贩卖就能卖个好价钱。游戏中各种套装家具，总是有那么一两个买不到，重复的化石卖掉很可惜，此时有好友能够彼此交换真的是一件很美妙的事情。由于便利店有了订购机这么方便的设施，只要摸过别人的家具就会登陆在上面，回家后就可以轻松购买，什么？你说想要非卖品……当我没说。每一周芜菁价格在400以上的都是恩人！是神!大家快去踏平他的门槛。

当然还不止这些，那个谁谁谁当着大家的面又摔跤了，那个谁谁谁居然试图勾走别人的小动物村民，那个谁谁谁偷偷在他暗恋的女孩屋前摆了一排玫瑰……所有的一切在这个世界里都发生过，或者正在发生着，联机为《动森》开启了一扇广阔的门，希望玩家在那里能够找到更多游戏的乐趣。

玩后感

早在接触游戏之前就看过关于《动森》的感人小故事，真正玩下来才觉得这游戏有培育这些小故事的土壤，游戏中每个细节都很治愈，细雨中调皮地转动雨伞、博物馆里享受片刻安宁、抬头看着头顶划过的流星……向所有希望放慢步伐想要被治愈的玩家郑重推荐。

TIPS 自己一般很难刷到芜菁高价格，有一群炒股票的战友才是正道。



使命召唤 黑色行动 解密

攻略透解 GUIDE THROUGH

POCKET HALO 光环视频收录

PSV	FPS	第一人称射击
使命召唤 黑色行动 解密		
Call of Duty: Black Ops Declassified		
Activision	美版	2012年11月13日
1～8人	49.99美元	无对应周边

随着家用机平台的《使命召唤 黑色行动2》的到来，同时发售的PSV《使命召唤 黑色行动 解密》也与玩家见面了。作为“黑色行动”系列的衍生作品，在PSV上会有着怎样的表现呢，本篇攻略会为大家详细介绍游戏的系统以及各模式的攻略心得，希望大家喜欢。

文 酷洛洛 美编 Juxi

系统介绍

基本操作（默认键位）

按键	作用
L	放大准星
R	开火
→	夜间模式
←	枪支副武器（榴弹）
↓	开启奔跑
□	填装（短按）/捡取武器（长按）/触发装置
△	更换武器
○	趴下（长按）/蹲下（短按）
×	跳跃
左摇杆	移动
右摇杆	准星
SELECT	多人模式队伍状态
START	停止菜单

菜单说明

开始菜单

CAMPAIGN：战役模式，包括行动模式和时间挑战模式

HOSTILES：生存模式

MULTIPLAYER：多人模式（线上联机）

AD HOC MULTIPLAYER：面联多人模式

CREDITS：制作人员名单

战役模式菜单

OPERATIONS：行动模式

TIME TRIAL：时间挑战模式

SESSION SUMMARY：查看当前军衔

OPTIONS：设置

暂停菜单

RESUME GAME：返回游戏

RESTART OPERATION：重新开始任务

OPTIONS：设置

BUTTON LAYOUT：按键说明

QUIT GAME：退出任务

操作心得

有关准星灵敏度

游戏默认的灵敏度过快，会导致游戏过程中难以瞄准，玩家可以进入OPTION的SENSITIVITY进行设定，一般来行动模式时说把值调至最低即可，而时间挑战模式可以适当调高一点。

有关辅助瞄准

当默认准星范围内出现敌人的时候，按L放大准星，准星中央就会对着该敌人，这时候只需要直接开火，就能够命中敌人。玩家可以运用这个办法，放大准星击杀一名敌人后立即松开L键，然后快速转移至另一个敌人附近再放大准星将其击杀，如此重复，就能够在短时间里击杀场景内的多名敌人。

手榴弹

游戏中的手榴弹类型包括两种（这里不包括闪光弹）：分别是一般手榴弹以及粘贴手榴弹。

前者当投掷过程中遇到障碍，是会出现物理反弹的，玩家可以利用这一特点，在门后往对面墙壁投掷手榴弹，然后让手榴弹弹墙再送到房屋内的敌人附近；后者粘贴手榴弹投掷时若碰到任何障碍（包括敌人），都会粘贴在该物体上。

有关匕首

游戏中的匕首是近距离的主力武器，只要触摸屏幕既可以发动（其他图标除外），在贴近敌人的情况下，一刀必定能够将对手毙命。当然要接近敌人，这需要一定的时机和技巧。另外游戏中还有一种弹射式匕首（行动任务Rocket's Red Glare中可以捡取），其可以当手枪使用，且同样具有一击必杀的效果，另外弹射式匕首即使在没有弹药（刀子）的情况下，依然可以当普通匕首使用，区别只是按R来挥动。

蹲姿/爬行

当玩家选择较高的难度进行行动模式时，会发现敌人的开枪时机非常准确，如果直接站着出现，很可能会被直接秒杀，这里需要适当的以蹲姿甚至爬行的形式探身出去，这样可以适当降低敌人的命中，从而创造自己击杀敌人的机会。

狙击枪

使用游戏的狙击枪，会发现放大准星时准星经常摇晃，玩家可以通过长按背触板来“屏息呼吸”，使准星在短时间内不摇晃。

有关时间挑战模式

本作的战役模式包括行动模式以及时间挑战模式，行动模式的心得会在攻略部分详细说明，这里主要说说时间挑战模式。游戏中的时间挑战模式其实就是“打靶”，玩家要一边往目的地行动，一边击杀路上的人靶。注意人靶中的小孩以及穿白衣服的胖子是不能够攻击的，一旦击中，默认评价就会直接减一星。时间挑战任务的目的都是在最短的时间内完成，基本上都要求玩家一边走一边打，一旦停下来时间长，就可能无法在最高评价的时间内完成任务。另外这里建议玩家将准星的灵敏度调高一点（小编是2格，但实际也很低），可以帮助玩家快速转移目标。时间挑战模式总共有5个任务，要获得好评价，关键还是要玩家的熟练程度，不过由于每个任务的流程都非常短，其实只要重复挑战几次，并谨记“一边走一边打”的原则，要全部获得三星评价，并不会花很长时间（小编约花了半个小时而已）。

有关生存模式

该模式就是要求玩家抵挡一波又一波的敌人。每当消灭完一波敌人后，地图上的特定位置就会出现用于补给的物资箱，里面提供的物资为半随机，可以是枪支、弹药（含手榴弹）甚至是轰炸呼叫，越后提供的物资就越好，当然敌人手上的枪支也变得越好……这部分除了讲求玩家的操作技术外，还需要一定的运气，某程度来说，生存模式才是这游戏中最具挑战性的模式。另外留意该模式下，所有敌人在停止菜单的地图中均可看见其具体位置。

全篇攻略以REGULAR难度为准，但由于全难度敌方配置基本相同，因此全难度适用（个别不同点会在“VETERAN难度闯关对策”中说明）。注意本作在任务期间是没有CheckPoint的，一旦期间角色死亡，就需要重新挑战任务，这也是本作比较不亲切的地方。

Operation全任务攻略&VETERAN难度闯关对策

Mission 1: CHECKING OUT

虽然说是第一个任务，但并没有想象中那么容易上手，敌方的命中还是挺高的。该任务的主要目标是前往目标地点触发两个定时炸弹，如图提示时长按□即可设置。注意触发炸弹会进入倒数阶段，不远离爆发范围就会被波及。以下是流程要点：

1.一段即时演算的剧情，玩家要用手枪击杀眼前第一个敌人。

2.消灭完第一个敌人后进去前面的小房间，墙上有各种枪任君选择。从对面离开小房间，按照画面提示在门前安放炸弹。门炸开后进入子弹时间，这里要逐一击杀4人，建议从左到右，子弹时间结束时没完全消灭也没关系，迅速后退到房间外面再逐一解决。

3.从楼梯下去顺便击杀路上1名士兵后，要对付远处两波一共10名士兵（包括对面房间内），对方火力很猛，玩家要尽量利用楼梯做掩护，其中会有一人往玩家这边直接冲。如果之前在小房间选择带有瞄准镜的枪，这里会稍微轻松一点。

4.从对面房间走出，会进入一段巷战，共有11名士兵（包括左边房间内），其中二楼有2名，建议优先解决。另外一楼空地的卡车可以射爆，这样可以同时解决以其为掩体的士兵。

5.从小巷左边转出来到一个小棚房前会有5名士兵，留意其中1名在右边墙外，从远处慢慢逐一点杀即可。

6.之后就可以进入小棚房触发第一枚定时炸弹，之后在倒数6秒的时间离开小棚房等待爆炸。之后出现新的任务点。

7.重新进入小棚房，从左边炸开的缺口离开进入巷战，敌方共7人，同样要留意二楼的士兵。

8.从左边楼梯上二楼触发第二个炸弹。注意倒数时左边会出现两个敌兵，这时会进入子弹时间，冷静将两人爆头，角色就会自动走到外面的阳台并跳下去，炸弹爆炸的同时任务完成。

VETERAN难度闯关对策

第1步的对峙某程度是最危险，玩家要迅速把准星拉到其头上将其秒杀，否则就是他秒杀你。第3步要小心向玩家靠近的那名士兵，必要时后退到楼梯上面。巷战尽量要“猥琐一点”，发现没有敌人时可以先投掷闪光弹再前进，避免有漏网之鱼从掩体背后偷袭，因为一旦偷袭成功玩家基本就注定要重来了。

Mission 2: AIR TRAFFIC CONTROL

一开始目标是拯救人质，你会拿着一支消声机枪，但是别指望可以用消声枪潜行救人，因为从你暗杀第一个敌人的时候就会被发现……刚开始本关有时间限制，如果慢慢点杀的话时间可能会不够。人质一共有两批，第一批救出后会补充一点时间。成功救出两批人质后会要求前往目标地点呼唤轰炸机摧毁准备起飞的战斗机。由于没有Check Point，流程不短，所以一不小心被杀就要重新来。另外建议换掉手上的手枪使用士兵掉落的AK47，不然子弹可能会不够用……

1.先用枪秒杀门口的2个敌人，之后就会开始倒计时（1分55秒）。

2.房间一层有3个敌兵，留意他们会投掷手榴弹，不过经常发现他们会不小心把手榴弹丢到自己脚下……逐一点杀即可。

3.留意之后二楼楼梯处以及旁边的高台各有1名士兵。

4.走上二楼往右转入，远处有3名士兵，点杀其中两名后，最后一名会往左边逃。

5.往右通道直走转左，房间前有3名士兵。

6.房间内外共7名士兵，可以投掷一枚手榴弹进去，之后里面的士兵就会傻傻地涌出来，逐一点杀。也可以先用闪光弹将房间的士兵闪瞎，再进入逐一解决。

7.从房间另一边出去，右边的另一个房间内共6名士兵，依然推荐先投掷手榴弹或闪光弹进去，再从房间外逐一点射。

8.清理完该房间的士兵后从尽头跳窗，之后进入子弹时间，将楼下挟持人质的3名士兵逐一点杀即可完成第一批人质的营救，注意不要射中人质。

9.之后限制时间变为50秒，这时先将右边4个士兵点杀，注意有两个士兵是躲在两边的墙背后。

10.前行转左有2个士兵，由于背对玩家，瞬间即可解决。

11.从右边转入房间会发现第二批人质，注意

有3名士兵在人质背后蹲着！建议往如图位置投掷闪光弹进去，这样背后的敌人就非常好解决了，完成第二次营救，任务更新。

12.走上楼梯，消灭路上的2名士兵后来到阳台，阳台有3名士兵，趁着没发现玩家快速击杀。

13.来到任务的最后阶段，玩家要按方向键→呼唤轰炸机炸毁地图上的红色标记的飞机，呼唤时画面会切换成轰炸模式，这时触摸屏幕的红色飞机，就会开始轰炸。留意期间会有士兵从地面往上射击，可以躲在房间里使用呼唤设备。摧毁飞机后完成任务。

VETERAN难度闯关对策

第2、3步都可以先用手榴弹扔进去，将对面的敌人引出来直接扫射，可以节省不少对峙的时间。第6、7步是本任务的难点，玩家要善用手上的闪光弹和手榴弹控制敌方火力，才有办法进去快速击杀，难免需要多次尝试。另外建议突击时以蹲姿进入，这样敌人反击的反应会稍微变慢一点。VETERAN难度下第13步呼唤轰炸时切勿走出阳台，否则被秒杀无商量。

Mission 3: ACTIVE MEASURES

从头到尾都是歼敌的任务，玩家要开启夜视镜在光线不足的下水道展开作战，敌人虽多，但由于夜视镜能很好地判断敌人的位置，整个流程还是相对轻松的。

1.一开始坐在椅子上的人不要去攻击他，不然会直接任务失败，等其被狙杀后任务才正式开始。

2.任务开始时留意右手边对面楼躲有1名狙击手（如下图），开启夜视镜头会看得清楚一点，另外右边建筑二楼还有1名狙击手，这两敌兵应优先解决。捡起刚开始被狙击的人旁边的文件包后任务会更新，同时解决地面的一批敌兵（共8人），留意不少敌兵躲在对面着火汽车的背后，不太好瞄准。另外留意右边墙背后有持散弹枪的士兵。

3.从对面右边进入下水道，需要先破坏旁边的电闸才可以打开下水道前的铁门，铁门打开后会有1名士兵从楼梯走上来，大可守株待兔。

4.沿楼梯下去进入下水道，在一个大空间内有两波共18名的敌兵，不过命中率似乎不太高，另外这里同样混有持散弹的士兵，记得要保持距离，并借助墙壁做掩体慢慢逐一解决。

5.根据提示沿着通道到一个长廊的空间，注意每清除一波，稍微向前走一段距离就会出现另一波，前后三波总共有11名敌人。

6.继续走到对面，根据提示往右走，路上有6名士兵在扎堆攻击玩家，推荐手榴弹伺候。

7.继续前进经过楼梯上地面，立马有两个士兵在楼梯口等待玩家，消灭完之后离开建筑即可完成任务。

VETERAN难度闯关对策

第1步一开始就应该瞄准最远处狙击兵的窗口，现将其击杀后立即杀死右边阳台的狙击手，另外建议蹲姿走出去。留意第2步靠近捡行李包时，散弹兵会立即从右边墙背后走出来，玩家可以瞄准前方并靠近行李包，等待其出来时立即击杀。第4、5、6步刚开始人多的时候，探头射击时建议直接爬着出去，虽然难看一点，但比蹲姿要安全得多，另外千万别以为出现位置提示就代表已经清场，往往会有2～3名敌兵还在后面。第七步可以利用路上捡到的闪光弹先闪瞎地面的2名士兵（如下图），之后再上前攻击就会安全许多了。

Mission 4: GOT YOUR BACK

同样是歼敌任务。玩家一开始使用的是散弹枪，但由于该任务有不少远距离点射的场景，建议尽早更换。由于流程很短，只要小心谨慎的话，最高难度过关也不会太困难。

1.按提示炸开门后就是子弹时间，先利用子弹时间解决眼前4个士兵，推荐顺序为左2→左3→左4→左1，之后右边房间还有3名士兵，不要在房间内上散弹子弹，因为散弹填装其慢，随时可能被偷袭。

2.换走手上的散弹，换成敌人的MP5K或者PP90M1后从右边上楼继续在门口安放炸弹，爆破后进门利用子弹时间消灭4个士兵，顺序随意即可，之后捡取地下的文件从窗口跳下去。

3.直走进入左边的房间，消灭完5个士兵走到室外，留意室外比较空旷，应躲在门后面逐一点射外面的3名敌人，注意其中有一名敌人位置比较隐蔽（如图瞄准的位置）。

4.走到空地，右手边的大门内还有7名士兵，尽量保持距离逐一点杀。

5.从右边进入通道来到另一边的空地斜对面会有6名士兵，由于射程比较远，点射起来会比较费神，要多利用瞄准辅助。另外注意其中1名士兵是躲在斜对面路上的垃圾桶背后（如图）。

6.进入斜对面的房间，按照提示打开门，会上演一幕帅气的“人肉C4”，之后会进入子弹时间，将房间里的4名士兵（正中间的一名已被爆风炸死，实际3名）消灭后即可完成任务。

VETERAN难度闯关对策

由于流程整体不长，也没有会往玩家狂冲的敌人，本任务要在VETERAN难度下完成，其实难度并不高。主要注意的是第5步不要冒进，多用蹲姿前进，“猥琐”对于挑战VETERAN难度来说是很重要的。

Mission 5:
THREE POINT LANDING

依然是歼灭战，该任务流程中又不少敌人都会站在高处，玩家要多多留意周围的坏境。

1.一开始玩家就被左右围困，先用手上的散弹秒杀左边2名背对的士兵，然后捡起地下的CARBINE Custom，利用货车头做掩护对付右边楼顶上的2名敌人，之后在对付地面的两波（2+5）士兵。注意CARBINE Custom可以使用榴弹帮助玩家远距离群杀。

2.从右边绕到背后房间，里面共有3名敌人，留意房间右边货箱的2名士兵，可以直接用手榴弹解决。

3.沿路进入到一个大货仓，里面先有10名敌人等候，注意其中有不少还在高处向玩家射击，只能借助墙壁做掩体慢慢解决。

4.进入仓库内的一个房间，捡取里面的地图后，旁边的门会突然出现1名士兵，消灭后从该门进去。

5.进去后有3名士兵在巡逻，很好解决。从右边下楼，靠近门前时，门会被士兵打开，可以直接用匕首解决掉。这时先不要出门，因为如图上面二三四层分别有一名士兵对玩家所在的门口处扫射。

6.之后走出门消灭地面共3名士兵，当靠近左边背后的门时就会炸开，这时出现4名士兵，由于十分集中，玩家可以先投掷手榴弹，然后再靠近触发爆门，这时4名士兵就会一同被手榴弹炸死。

7.从被爆破的门进去后，对面会出一大批士兵，共两波（9+6），留意第一波对面楼上有3士兵向玩家射击，依然优先解决。另外不要太上前，因为第二波的士兵很可能从左右包围玩家。

8.全清后往对面左边房间的门离开，刚打开门就有3名士兵正对着玩家，随时准备扫射吧。

9.离开门口，左边会有两波士兵，玩家可以利用旁边的箱子做掩护，主要留意左边的士兵，部分是在对面2楼出现的。

10.在对面右边的房间门口安装炸弹，之后依然是子弹时间，留意消灭完里面的士兵，在对面门前背后的箱子堆，还躲着1名穿西装拿机枪的人（如图），做好回头开枪的准备。之后打开门即可完成任务。

VETERAN难度闯关对策

VETERAN难度下本任务颇为困难，第1、3、7、9步都是本关的难点，小编也重复挑战了十几次才勉强过关。其中第3步左边高台的士兵非常难搞，当杀剩下1人时，可以在门边等其子弹射完，趁其上弹的时间再上前快速击杀。另外VETERAN难度下的第5步楼顶靠左多了1名士兵，共4名。第7步要留意第二波的部分士兵是会主动往玩家这边冲锋的，要适当后退到门后等待其来到转角位直接击杀。

Mission 6: ROCK'S RED GLARE

任务目标是放置三个C3炸弹。本关流程虽短，但敌人数目不少，这里武器捡取方面个人比较推荐使用PP90M1，弹药足、稳定、伤害也不低。

1.一开始用匕首刺杀前面的1名士兵，之后捡起他的配枪。这时对面还有4名士兵，不建议逐一点杀，因为对面的房间会出现不少援兵，可以先点杀左边的士兵，然后投掷炸弹到对面的房间内，可以一次炸死3名援兵，之后再点杀解决剩下的士兵即可。

■杀掉图中士兵后就往其左边房间扔手榴弹。

2.进入房间会发现有一名士兵往外逃，立即对其扫射，之后外面的雪地共有3名士兵，其中一名要玩家走出雪地才会从右边房间出现。

3.走出外头前往右边的房间，就会发现安装C4目标的火箭炮。上前到提示位置长按□键即可完成第一个C4的安装。

4.根据提示来到前面的房间，桌上有各种新武器供玩家选择，建议将手上的手枪换成爆破弓（CROSSBOW），后面会说到怎么利用。在前面的房间就是第二个C4放置位，这里有3名士兵在把守，很好解决，之后安装第二个C4。

5.从房间离开来到雪地，左边远处有两波士兵（共13人），对面敌人会放RPG，这里只能躲在掩体慢慢解决了，留意敌人会投掷手榴弹，玩家可以在手榴弹爆炸前靠近将其扔回去。

6.穿过一个房间来到另一片雪地，消灭右边的2名士兵后，继续前行会发现对面的火箭正准备发射。

7.这时对面陆续出现8名士兵，玩家现在可以利用之前捡取的爆破弓，点射对面士兵，爆炸可以将其附近的士兵一同波及，让清兵效率大幅提高。

8.根据提示穿过一个房间来到火箭旁，靠近火箭就会自动触发剧情，随着玩家角色上前安装C4，并在火箭升空期间将其引爆，任务完成。

VETERAN难度闯关对策

留意第2步的雪地外的3名士兵，其中有一名红帽的士兵可能会从右边一边开枪一边靠近玩家，VETERAN难度的任务中最麻烦就是这类士兵，玩家要看准其靠近时直接爆头，以减少风险。第4步的3名士兵中，有一名是手持散弹的，注意不要让他靠近。第6步右边的2名敌兵在VETERAN难度变成4名，其中新增的两名在对面的高台处，注意正对门口90度的右侧的士兵，由于位置非常难解决，玩家只能不出门，等放倒其余3名士兵后才能够解决。第7步最后一个士兵需要玩家来到对面才会出现，注意其手上的散弹。

Mission 7:
SELF DESTRUCTIVE

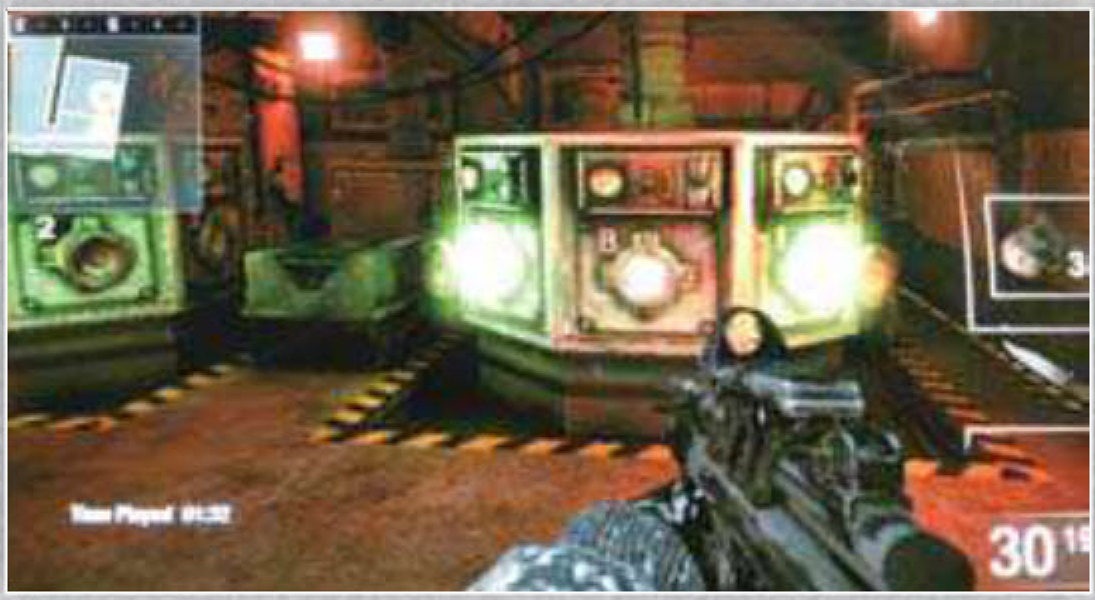
表面是救援，实际是歼敌的任务，刚开始桌上提供了不少武器，但考虑到敌方数量较多，推荐桌上的AK74U Custom，还有前面敌兵掉落的AK47 Red Dot Sight（红点瞄准+两枪致命，很实用），后面的敌人会提供这两种枪的子弹。

1.留意外面敌兵数量为楼上2名、楼下3名，全清后外面就安全了。

2.之后来到一个两层的大房间，由于玩家所在的二楼有挡板抵挡楼下的攻击，可以先解决玩家所在2楼的2名士兵，再对付楼下的8名士兵。注意清理完外面后，对面房间还有1名持枪的研究人员。

■楼下的火力十分猛。

3.从楼梯下一楼，会找到被俘虏的人，这时靠近会发现其已经死亡，这时要继续下去在提示的位置放置两个C4。期间有2名持枪的



研究人员，很好解决，之后往里面的房间按照提示放置两个C4。

4.C4安装完毕后开始倒计时（3分30秒），这时玩家需要往回走，走上之前的两层房间，玩家可以朝对面门口扔一个手榴弹，可以同时解决楼下不少人，注意楼上的士兵，由于对方有掩体，在楼下玩家会较难命中。注意楼下的敌人一共有两波，清完再走也不迟（全部总共14人）。

5.从1楼对面离开房间，期间楼梯消灭1名背对的士兵后走上一个有五角星标志的设施，先解决右边的2名士兵再进去。

6.设施内敌人颇多，看见出现第一名士兵时可以先往对面扔一个手榴弹，清理完正对面的士兵后在对面蹲点，再消灭左边通道的三批士兵（总共18人），由于时间所限，必要时也不要吝啬手榴弹，可以顺手炸死躲在木箱后的士兵，防止上前时被偷袭。

7.全清之后，左边通道对面会有一名穿西装的男士以及两名士兵往外面的直升机上逃跑，玩家要做的就是在时间结束前将西装男士击毙，完成后任务结束。

VETERAN难度闯关对策

要赶在要求时间内完成任务，这里玩家就要分配好手榴弹使用情况，笔者建议主要集中在第4以及第6步使用，其他地方还好，因为之前没有时间限制，这部分玩家慢慢来即可。

Mission 8: OPS M.I.A

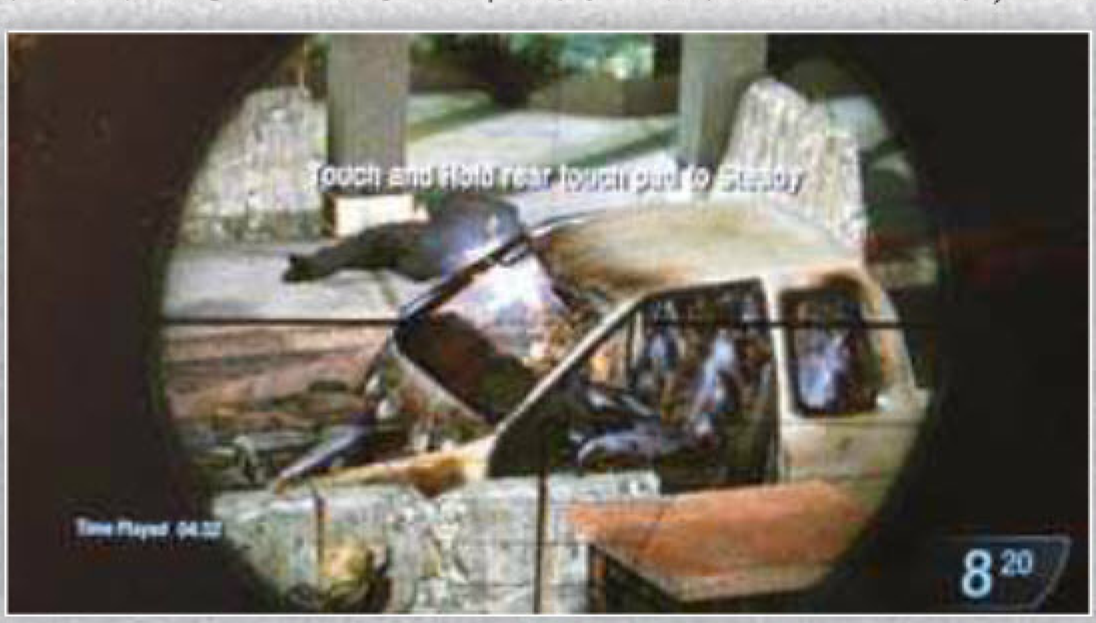
几乎全程狙击的任务，玩家要保护开始被俘虏的目标免被杀死，同时消灭所有敌人。使用狙击枪时长按背触板就可以暂时稳定准星，全部共33名敌人（被保护目标击杀的1名也算在里面）。

1.一开始别急着开枪，等待被俘虏的保护目标抓住最前面的黑衣人后再开始行动（有文字提示）。先狙杀左边的2名黑衣人，然后再狙杀右边的3名敌人。这部分是保护目标最容易被杀的部分，所以玩家的狙杀效率要高一点，之后的流程都比较安全。

2.随后对面远处的建筑就会走出两名士兵，依次狙杀后会提示离开所在的狙击点。

3.按△把手上的狙击枪更换为轻型机枪,将楼下的3名黑衣人清除掉，另外左边的桌子上有M16以及.357 MAGNUM。

4.击杀完黑衣人后重新更换狙击枪走到阳台开始保护目标，这一波陆陆续续总共有15人，其中不少还在对面两边的楼上。注意这时敌人不只会攻击保护对象，还会攻击玩家，所以不要太暴露自己。另外如图位置，狙击枪是无法透过车的空隙狙击敌人的，这



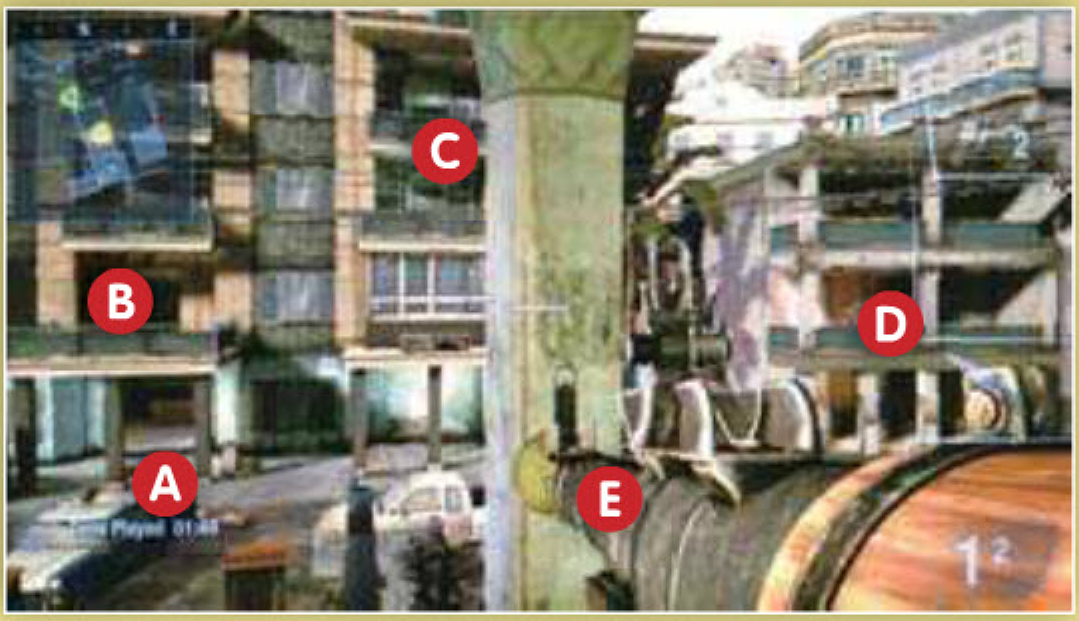
设计实在是有点2……

5.之后会有一辆军车驶来，并放下5名士兵，玩家不妨拿起地下的RPG，趁着他们从车上下来时轰炸。

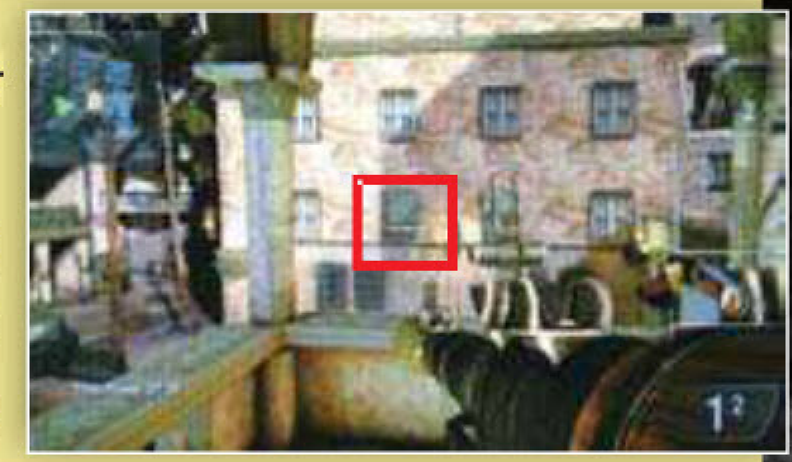
6.最后是右边楼上的2名黑衣人，由于他们各自所在的房间是互通的，一发RPG同时解决，随后完成任务。

VETERAN难度闯关对策

VETERAN难度下第3步的黑衣人变成4个。第4步出去后建议先把手上的机枪立即更换成地下的RPG，然后如图顺序打法：先击杀A点的两名敌人（该点的敌人是这部分对人质最大威胁的，之前也可以先狙杀E点其中两名敌人，但不要全杀，否则B点的敌人会提早出现）。等击杀完A点两人后立即更换RPG，对准B点的墙上发射RPG炸死两人（B点的两名黑衣人对玩家的威胁是最大的，因此才选择RPG快速解决），这时VETERAN难度下新增的C点就会出现1名敌人（同样以玩家为优先攻击对象），这时先立即趴下，再慢慢蹲起来对其点射（也可以RPG）。之后转而狙杀D点的黑衣人，之后E点就会出现新增援，不过这部分至第5步威胁都不大，慢慢狙杀即可。



到第6步玩家要留意，VETERAN难度下若不能快速击杀楼上两名黑衣人，保护对象就会立即被杀，玩家可以把手上的RPG留最后一发到这两个窗口(如下图)，一发即可解决两人。



使命召唤 黑色行动 解密

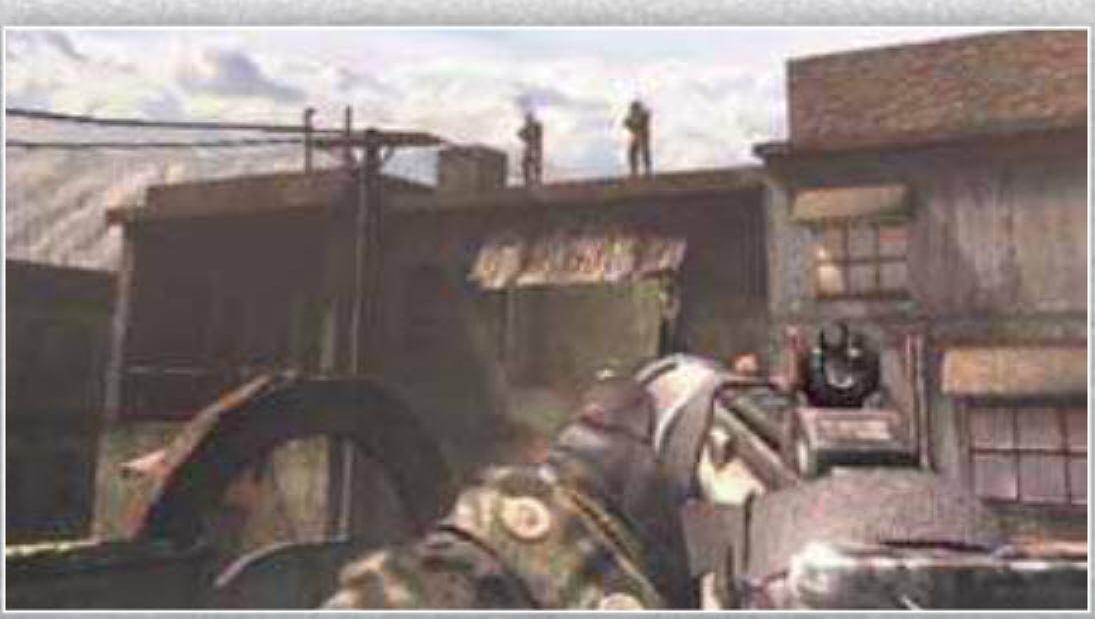
Mission 9: ESCORT SERVICE

该任务敌人数量非常多，经常会出现被敌人包围的情况，玩家要随时留意弹药的情况。幸好该任务过程中玩家可以获得机枪塔，减轻了不少压力。注意在1星难度下，其实前5步都有办法直接顶着敌人的炮火走过去的……

1.一开始地下有一堆武器选择，建议先用着GALIL Custom，M60也是不错的选择，稍后再把手上的手枪换成敌人的AK47。走出房间就会出现敌群，一共两大波，共13人，其中第一批的4人会从对面破窗而进，玩家可以直接把手榴弹扔到对面地下，直接炸死四人，之后再躲在门后慢慢解决对面的援兵。其中一个敌人掉落的AK47带Red Dot Sight，建议捡取那一把，更方便瞄准。

2.绕到右边的小房间,这时右边会穿出两名士兵，另外房间对面楼顶有一名敌人，要对窗外射击才能将其打下来。

3.往左边离开房间，对面总共有7名敌人，虽然之前有狙击枪捡取，但由于对方火力太猛，不建议逐一狙击，依然推荐使用AK47远距离点射，效果也不差。



4.下楼梯会看见地面有个机枪塔，捡起他后触摸屏幕左边的机枪塔图标，然后在如图位置按R放置。之后对面就会涌现一大批敌人，玩家不必慌张，机枪塔会帮助玩家解决1楼的所有敌人，玩家需要做的是蹲在掩体背后，把枪口瞄准2楼左边的入口，将那里出现的敌兵（总共9人，每批3人）逐一扫射下来（但其实也可以直接往下跑）。

5.全清后走到对面，先将右边通道的1名敌人击杀。然后走进左边房间捡取第二个机枪塔，再往右边通道继续走。

6.来到一个停车场，这里的敌人不仅多而散，还十分会找掩护。先消灭门前的第一批敌人，等外面暂时安全的时候，将机枪塔放置到停车场中间，然后玩家到对面吸引敌人出来，这样原本躲在各处掩体的敌人就会站起来，这时机枪塔将可以将他们全部扫死，玩家只要解决其他漏网之鱼即可。

7.按照提示来到需要放置炸弹的门前，炸开门后进入子弹时间，这里玩家要消灭3个敌人，而且速度要快，否则跪在正中间的保护目标就会被杀死。建议击杀顺序为左→右→中。

8.救出人质后需要将其护送到指定位置，先击杀路上1人，然后来到一片停有直升机的空地，但这时遭到敌人的RPG袭击，人质则躲在门后面，玩家这时应躲在货物背后，将陆续出现的敌人逐一清除（约17人），全清后人质从门后出来上直升机，任务结束。

Mission 10: HOSTILE TAKEOVER

该模式的最后一个任务。至于枪械选择方面，敌人的M60或者AK47都不错。流程不是太长，其中子弹时间环节颇多，按照下面的顺序提示击杀的话基本没多大问题。其中战斗最激烈的是第3步，不少敌人还会主动上前进攻，需要注意。

1.先击毙楼上的3人，推荐顺序为左→右→中，之后再利用高度优势，将楼下四人逐一爆头。在往左边前进期间，楼下会出现3名黑衣人，位置分别为大门口、中间的箱子背后以及内里过道旁边。

2.从过道来到门前用炸弹爆门，进入子弹时间，这里有5名敌人，推荐先解决中间的三名，然后再分别解决最左以及左右的两人。子弹时间结束后右边会出现两名援兵，其中一名会直接往玩家身边冲，因此举着枪守株待兔即可。

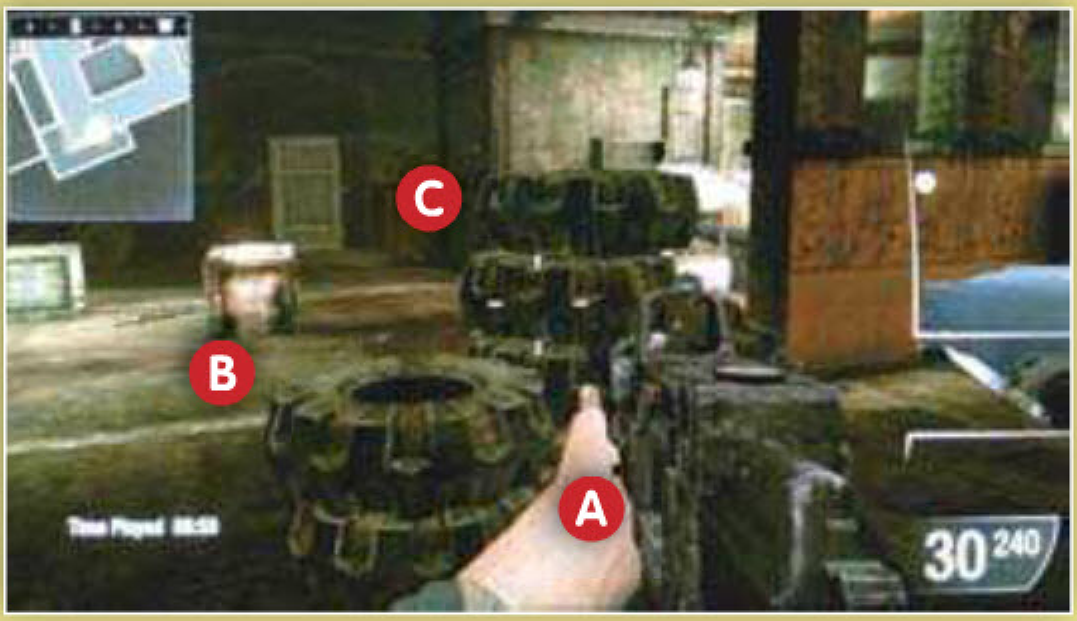
3.往前到出口会发现有一批敌人正往右边逃走，玩家这时可以尽量多杀几人。之后出去时要小心右手边拐角的通道内会有不少敌人，其中会有一名穿黑衣服的敌人拿着机枪疯狂向前冲，建议先投掷闪光弹到转角位置，然后再上前扫射会比较安全。

4.从通道出去会发现对面楼顶出现许多敌人，这时迅速往后退，会发现友军的直升机在上空帮忙杀敌，之后你会看见敌人莫名其妙地逐一倒下，自己的分数在不断增加，玩家主要注意前方有没有敌人漏进来即可，当听不见直升机的枪声时就可以走出去，靠近右上方的门口时会有敌兵出现，这时直升机依旧帮你解决所有问题。

5.从左上的门口进去，这时会发现目标的白衣人正在逃跑（玩家是杀不死他的），这里小通道到房间总共有5名敌人，比较分散，

VETERAN难度闯关对策

第2步窗外的敌人意外的厉害，玩家冒头的时候要谨慎。第6步的VETERAN难度下难度甚高，这里详细说明一下战术：打开门刚进入就会出现第一批敌兵（5人），这时立即缩到门后面逐一击杀，当消灭剩下最后一人时，其必定会主动慢慢上前靠近玩家，这时只需要守株待兔即可。当上前触发第二批敌兵（3人）时注意停车场入口的门会关上，若玩家使用机枪塔，建议将机枪塔放在如图B点，自己则躲在如图A点向对面门出现的敌兵进行射击。若不使用机枪塔，则只能在C点借助掩体慢慢将敌兵逐一击杀了。当靠近对面门的时候，对面两边的第三批伏兵就会出现，若使用机枪塔，玩家只要在A点留意靠近的敌兵即可，若没有使用机枪塔，可以先往对面投掷一枚手榴弹，然后再触发第三批敌兵（4人），炸死一批后立即躲回C点再慢慢清除两边剩余的敌兵。



其实笔者更建议把机枪塔留在最后的第8步，因为那里的货物掩体有时候根本无法抵挡来自两边的炮火，若有机枪塔，就可以专心防御其中一边，不用担心被围攻的情况了，留意第8步最后一波士兵会一同从左边冲过来，建议玩家副武器选择M60，抵挡时就不担心要上子弹了。

▲推荐第8步机枪塔如图摆放。

使命召唤 黑色行动 解密

可以轻松地逐一解决。

6.根据提示在前方的门上安装炸弹，爆门后依然是子弹时间，这里有4个敌人（白衣人依然逃跑中），留意桌上的白粉袋尽量不要射穿，否则会对视线造成一定影响。

7.在旁边门上安装炸弹，目标的白衣人突然踹开门，炸弹也同时爆炸，这时要与眼前的敌人进行子弹时间的“单挑”。若一定时间内未将其击杀，玩家角色就会直接死亡。注意瞄头的话一定要放大准星，否则会射不中。击杀后任务完成。另外不要企图进去前面的酒吧台后捡地下的子弹，否则可能会因为场景BUG而出不来……（如下图）

VETERAN难度闯关对策

第2步的子弹时间，以及第3步的拐角是VETERAN难度下最困难的地方。尤其是第3步，由于敌人火力非常凶猛，玩家在拐角处切勿吝啬手榴弹和闪光弹。另外第4步同样要留意漏进来的敌人，必要时先投掷一个手榴弹到对面，再上前触发直升机时间，时间刚好的话可以直接炸死准备冲过来的敌人。

▲从这里开始至直升机帮助玩家扫敌之前都是本关的最大难点。

玩后感

其实游戏整体来说，本作也是有可圈可点的地方，毕竟是掌机游戏，其实笔者不太建议与家用机上的《使命召唤》进行比较。不过游戏中几个缺点确实让人有点恼火，例如准星的操作灵敏度，敌人AI的种种问题，玩家在游戏中会自然感受到，本作可以提高的地方实在有太多。不过作为FPS，本作的挑战性还是有不少的，喜欢打枪的同学不妨一玩。

BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY

ブレイブリーデフォルト

《勇气原点 飞翔妖精》是近年来难得的一款优秀RPG。多种职业随意转职，多种技能的组合，一定让不少老玩家找到了曾经Square的味道。一款优秀的RPG，玩法可以多种多样，当然，极限低等级只是其中一种玩法。如果有需求挑战的玩家，可以在低等级的前提下，再增加更多的限制条件，比如禁止装备防具、禁止装备技能、禁止入商店、限定单人等等。感谢FC好友StarDust、シオン、Elbereth、AshPlane、KEY提供的技能支持。

3DS	RPG	角色扮演
勇气原点 飞翔妖精		
ブレイブリ–デフォルト FLYING FAIRY		
Square Enix	日版	2012年10月11日
1人	6090日元	对应邂逅通信

相关攻略研究：Vol.193 P116

研究中心 Research Center

文 计都罗睺暗　编 白菜　美编 Juxi

《勇气原点 飞翔妖精》极限低等级通关攻略

本篇极限低等级攻略中，四名角色等级分别是Lv3、Lv1、Lv5和Lv6，就目前来看应该是最低的等级了。要达到这个等级，必须用到本作中0经验值和0JP的饰品“金の卵”，如果前期就佩戴这个饰品，也就意味着全程都无法学到任何技能。如果低等级同时无技能，几乎不可能通关，而且也失去了本作的一大特色，技能得不到充分发挥。因此，技能得通过FC好友，链接好友的技能来使用。而为了让这个低等级通关不单调，笔者对一些要素进行了限制。

限制条件详细说明

通关条件： 极限低等级+禁止使用固定伤害攻击+禁止使用配信装备+禁止使用部分技能。

1.极限低等级： 这个是基本条件。等级低，MP、HP都少，人物能力弱，伤害输出低，最能增加游戏难度。

2.禁止固定伤害技： 无视对象防御和使用者等级，造成固定伤害的攻击方式，都视为固定伤害技。本作中的攻击道具以及药师使用的道具伤害技，都属于固定伤害，如ボムの欠片和南极风等，这些东西可以在商店购买，而且价格便宜，个别道具投掷伤害能达到9999，如果投掷这个东西，整个游戏就变成赚钱扔道具的过程了，势必会变得枯燥。

3.禁止使用好友召唤： 好友召唤初期威力巨大，破坏游戏平衡。

4.禁止使用配信装备： 配信装备一开始就有强力的武器、リボン，这些东西肯定要禁止使用。

5.禁止使用个别技能： ものまね、（ものまね完全无消耗，包括BP、MP，实在逆天，必须禁止。）痛觉麻痹（前两个回合的伤害无视，后期入手的强力魔法，很多BOSS都可以两回合内击破。）和ワールドヘイスト。（ワールドヘイスト配合铁壁使用，就等于物理攻击免疫，同时还可以攻击。）

回避经验值

本作的BOSS战是有经验值的，而且非常高，笔者曾经尝试过，杂鱼战全部逃跑，只打BOSS战，达到真结局的时候，队伍等级已经60多了，这种等级肯定不是最低的。因此要达成极限低等级，必须满足下面的前提条件。

1.必须通关过一次，并且在一周目的时候，达成了讨伐隐藏BOSS冒险家的任务。然后到官网上注册登录，这样可以获得配信50个ラストエリクサ–（最终圣灵药）。

2.新开游戏。新开游戏不继承任何要素，但是可以获得配信的道具。在打第一场BOSS战白魔导师和武僧之前，卖掉50个最终圣灵药，可以赚到25万。

3.等待村庄建设，直奔饰品屋，饰品屋升级到Lv9，才能买到金の卵（售价20万）。

技能的使用

装备金の卵不但是0经验值，技能点也无法得到，因此还需要4个全Lv14的FC好友，通过使用好友的技能来攻略。从目前来看，即使使用好友技能难度也不会太低，首先技能消耗会增大，在低MP的情况下，使用次数局限很大。其次，技能的威力和职业熟练度成正比，职业0熟练度，也会让很多技能发挥不出威力。

如此，就算是完成了前期准备工作，可以正式开始攻略了。

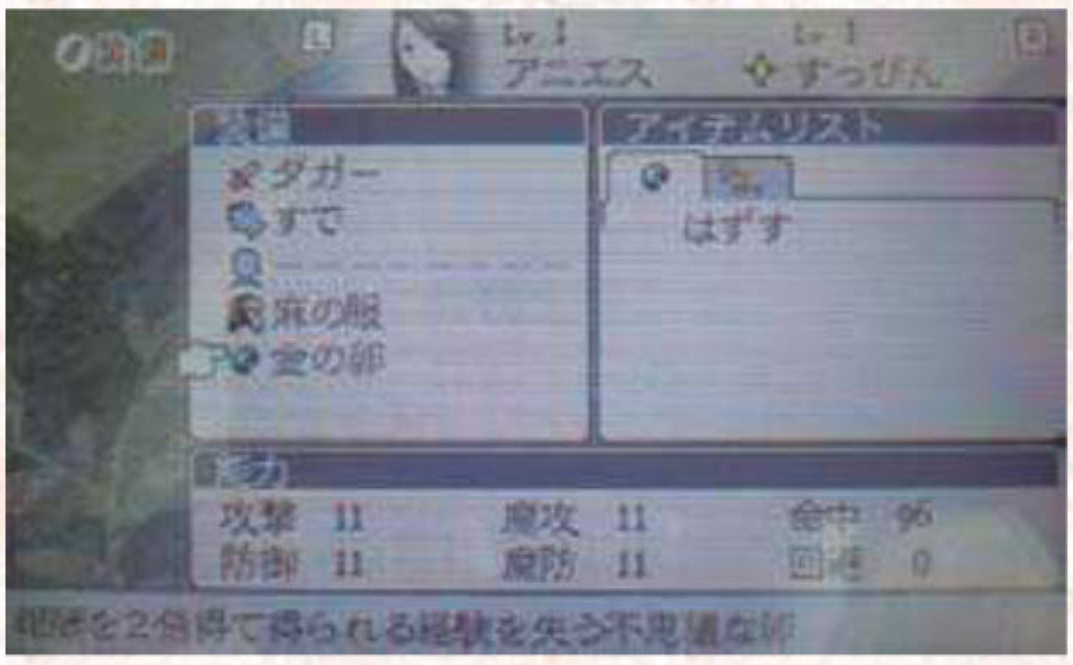
序章

前往ノルエンデ溪谷的大穴，遇到阿尼艾斯（アニエス），然后遭遇强制战斗。为了压低等级，不给阿尼艾斯得到经验值，让提斯（ティズ）在战斗中砍死阿尼艾斯，一个人获得所有的经验值。回城就开始漫长的等待。招村民，建设村庄。试玩版可以和正式版擦村民，正好笔者手上有两台3DS，于是……经过了48小时左右，村庄饰品屋升级到了Lv9，卖掉全部的ラストエリクサ–，获得最关键的“金の卵”。然后用剩余资金买一些初级的装备，バックラ–盾，とんがり帽子什么的。

BOSS战

白魔导士（HP：250）+武僧（HP：300）

第一次用初级小刀，一刀5～10的伤害，白魔导士回复一次70多HP，果断重启……第二次，入手庖丁，有了这凶残的武器，就容易很多了。武僧会爆BP蓄力然后再攻击，伤害很高，我方先全体防御，等待武僧攻击之后BP变成–1，再爆1BP集中攻击白魔导士，注意用药回复就行。这样就完成了第一场BOSS战，看到入手EXP为0，有种无比的成就感。（那么多个小时的村庄建设没白干……）



回城林克阿贝鲁（リングアベル）加入。购买所有白魔法。转职白魔导士+武僧×2的组合。目前来看武僧不拿武器攻击力更高些，于是卸除武僧的武器后出发前往セントロ砦迹。佩戴0经验值的饰品，目前阶段还可以和杂鱼一战，这个时期用武僧的“点穴”威力巨大，可以清杂鱼。在セントロ砦迹3F下面秘道入手アイアンナックル（铁拳套），让武僧装备上。到达1F，加满HP准备应战。战斗前伊迪娅（イデア）加入。

BOSS战

黑魔导士（HP：1000）

会使用全体火魔法或单体雷魔法，不过以目前的HP防御情况来看是可以承受住的。防御两次BP到2之后，用武僧的点穴，每人连续两次，结束战斗。

然后回城，国王被抓，伊迪娅转职成黑魔导士，入手初级雷魔法，如果没这魔法，打接下来的骑士一定会很困难。接下来整备一下队伍：

职业	副职业技能	装备	辅助技能
白魔导士	–	–	ダメ–ジ分散
黑魔导士	–	–	ダメ–ジ分散
武僧	–	–	てきよけ
武僧	–	–	だうじんぐ

前往ロンタ–ノ离宫，有两次强制杂鱼的战斗，积攒BP然后点穴。这里宝箱没什么价值，直奔BOSS算了。

BOSS战

骑士（HP：2000，弱雷）+骑士团弓兵（HP：120，弱雷）

一定要先打倒两个弓兵，弓兵会使用毒矢，异常状态很麻烦。但是物理攻击弓兵的话肯定会被骑士挡下，开场就让黑魔BP–3，雷魔法电死两个弓兵。难度就降低许多。其他人防御积蓄BP。白魔导士只管每回合全体回复，等待BP积蓄到2以上，再使用武僧的点穴反攻。

救回国王，光之四战士开始了正式的旅行。

第一章

来到沙漠之国，可以做支线拿职业了，一段剧情后，无视解放什么水晶，先去找小偷。武器店有ブロ–ド ソ–ド卖，如果骑士两手持剑的话，攻击力能够到达60+，可以不用武僧了。3人都转骑士，持阔剑和伊迪娅的刀。

职业	副职业技能	装备	辅助技能
白魔导士	–	–	ダメ–ジ分散
骑士	体术	伊势守	两手持ち
骑士	体术	ブロ–ド ソ–ド	两手持ち
骑士	体术	ブロ–ド ソ–ド	两手持ち

ダラケス遗迹中比较有价值的宝箱是盗贼のナイフ、铁の弓、盗贼の小手、1500金、以太。

BOSS战

小偷（HP：3000）+魔法剑士（HP：5000）

如果他们两人一起攻击我方同一个人基本就阵亡了。小偷或魔法剑士HP下降到一半的时候，魔法剑士都会撤退，因此，战术就是集中攻击小偷早点让魔法剑士撤退。防御3回合，运气好魔法剑士会连续使用两次魔法剑，不构成任何伤害。3BP时爆BP，攻击小偷，3人每人点穴两次，魔法剑士就撤退了。剩下的小偷没多少战斗力。白魔导士负责回复，等3个骑士BP恢复。再一轮，小偷职业就入手了。

回到ラクリ–カの街，触发商人的剧情。

BOSS战

商人（HP：6000）+魔法剑士（HP：5000）

魔法剑士身上可偷到ミスリルプレ–ト，商人身上则有ミスリルの杖，不过没有偷到也没关系，很快就有卖的。

这次算是低通以来第一场有难度的战斗吧，商人投掷金钱固定300伤害，一下秒一个……所以，必须把HP调整到300以上。商店里卖的アイアンバングル，可以增加HP上限50，正好除了阿尼艾斯，其他人都可以把HP加到300以上，阿尼艾斯装备“ダメ–ジ分散”，191的HP还是能承受住一次投钱攻击的。

集中攻击商人，商人HP在50%以下时，魔法剑士就会撤退。商人的行动一般是防御，然后爆1BP，连续投掷两次钱。

第一回合：商人很大几率会防御，武僧的气功波是贯通防御的，所以第一回合，武僧透支3回合，蓄力+气功波，一击可到300左右。白魔导士就防御，以防队友牺牲了方便复活。

第二回合：被商人投钱，运气好不会有人阵亡，如果运气不好会有两人死亡。

第三回合：白魔导士复活队友，等待BP恢复，如果有人阵亡继续复活。

武僧BP恢复，再次蓄力+气功波，即可让魔法剑士撤退。之后就简单了。因为MP不够继续气功波，白魔导士全体回复HP到

300以上，商人防御时可一起防御，下一回合商人会投钱，武僧用点穴，两回合后击破商人。

职业	副职业技能	装备	辅助技能
白魔导士	–	祝福の盾、アイアンバングル	ダメ–ジ分散
武僧	–	不如意棒、アイアンバングル	两手持ち
武僧	–	不如意棒、アイアンバングル	两手持ち
武僧	–	不如意棒、金の卵	两手持ち

入手商人职业后，前往风之神殿，剧情后去找老师。在去之前，可以先去刷一点钱，买后面的秘银装备。商人是个刷钱的职业，**ダ–クカルテル**是治疗敌人，得到金钱。配合着**フルレバレッジ**双倍治疗。回到最初的城附近，找个布丁怪不停地治疗，大量金钱滚滚而来。

前往祈祷衣の洞穴。在**ユルヤナの森**の仕立屋购买**ミスリルソ–ド**，骑士装备攻击力可以到达90+，物理防御35以上，为了接下来的BOSS战做准备。

职业	副职业技能	装备	辅助技能
白魔导士	–	贤者の杖、祝福の盾、闪光魔帽、ゴロネコス–ツ、アイアンバングル	ダメ–ジ分散
骑士	体术	ミスリルソ–ド、アイアンバングル	两手持ち
小偷	骑士道	盗贼のナイフ、アイアンバングル	てきよけ
骑士	体术	ミスリルソ–ド、金の卵	两手持ち

BOSS战

ドラゴン（HP：6000，弱冰，火无效）

龙身上可以偷盗**スパイクナックル**，攻击力不错的一个拳套。

这个龙的攻击方式很简单，全体物理攻击和单体物理攻击两种。白魔导士防御力59，即便不防御，龙的全体攻击也无法秒杀，这保证了每回合稳定的回复。白魔导士使用祝福盾回复，其他人防御。骑士和小偷防御一击也无法秒杀，不过龙一定几率爆1BP，然后连续攻击两次，我方很可能被打倒。

为了战术稳定，两个骑士BP积蓄到3，爆1BP，使用铁壁+点穴，即便被BOSS单体攻击，伤害也只有1，小偷只要入手了道具，是否存活都无所谓。

战后传送回地面，回到**ユルヤナの森**の仕立屋，祈祷衣完成。接下来可以前往风神殿了。

BOSS战

オルトロス（HP：4000+4000，弱冰、弱火）

BOSS会使用各种全体吐息，即便防御也是2回合就全灭了，因此战斗前需要升级村庄，从冒险家处获得好的装备。另外，使用商人的**ロ–レバレッジ**，让伤害减半，可抵挡住两次全体攻击。

第一回合，集体铁壁，商人1爆1BP，使用**ロ–レバレッジ**，使伤害量减半，然后使用铁壁。铁壁状态下受到伤害为1。第二回合，集体防御，商人2使用祝福盾全体回复，如此，便稳定下了局面。

基本思路就是骑士防御BP到3，就爆1BP，使用两次点穴，每次点穴约300的伤害，两个商人每回合都用全体回复，大约4回合其中一个商人使用一次**ロ–レバレッジ**，保持减半的状态。这样可平稳持续地和BOSS战斗。集中攻击冰属性的头，消灭一个头，剩下的头一回合就只能行动一次，就容易很多了。

职业	副职业技能	装备	辅助技能
商人	骑士道	贤者の杖、祝福の盾、闪光魔帽、ゴロネコス–ツ、アイアンバングル	ダメ–ジ分散
商人	骑士道	贤者の杖、祝福の盾、レッドキャップ、レインボ–ドレス、アイアンバングル	ダメ–ジ分散
骑士	体术	ミスリルソ–ド、レッドキャップ、レインボ–ドレス、金の卵	两手持ち
骑士	体术	ミスリルソ–ド、レッドキャップ、レインボ–ドレス、アイアンバングル	两手持ち

在进入第二章之前，去收了魔法剑士和时魔导士。

BOSS战

魔法剑士（HP：5000）+时魔导士（HP：3000）

战斗前，让3个武僧处于濒死状态。

时魔导士HP很低，可以一回合秒杀，剩下的魔法剑士，只会单体物理攻击，就非常简单了。用3个武僧+1个骑士的阵容，3个武僧装备**レッドキャップ**和提升速度20%的技能。

第一回合，3个武僧抢在时魔导士行动前，使用气功波+点穴，骑士使用铁壁，一轮下来，时魔导士就打倒了。第二回合，虽然3个武僧-3BP，但是有骑士保护，可保证无伤，武僧BP恢复后再次点穴，轻松胜利。

第二章

来到艳花之国，一路剧情，一直到回老师处做参赛服装。

BOSS战

ランドタートル（HP：15000，弱水）

这个BOSS比较难缠，防御不但高，而且会对自己使用魔法反射。其常用的旋转攻击スピンアタック是无视防御的，一击约700伤害。不过这里不更换新的装备也能战胜。使用商人的减半，防御的情况下，可避免被秒杀。

BOSS的行动方式大致为：

1.没有魔法反射状态的情况下，一定几率对自己使用反射角。

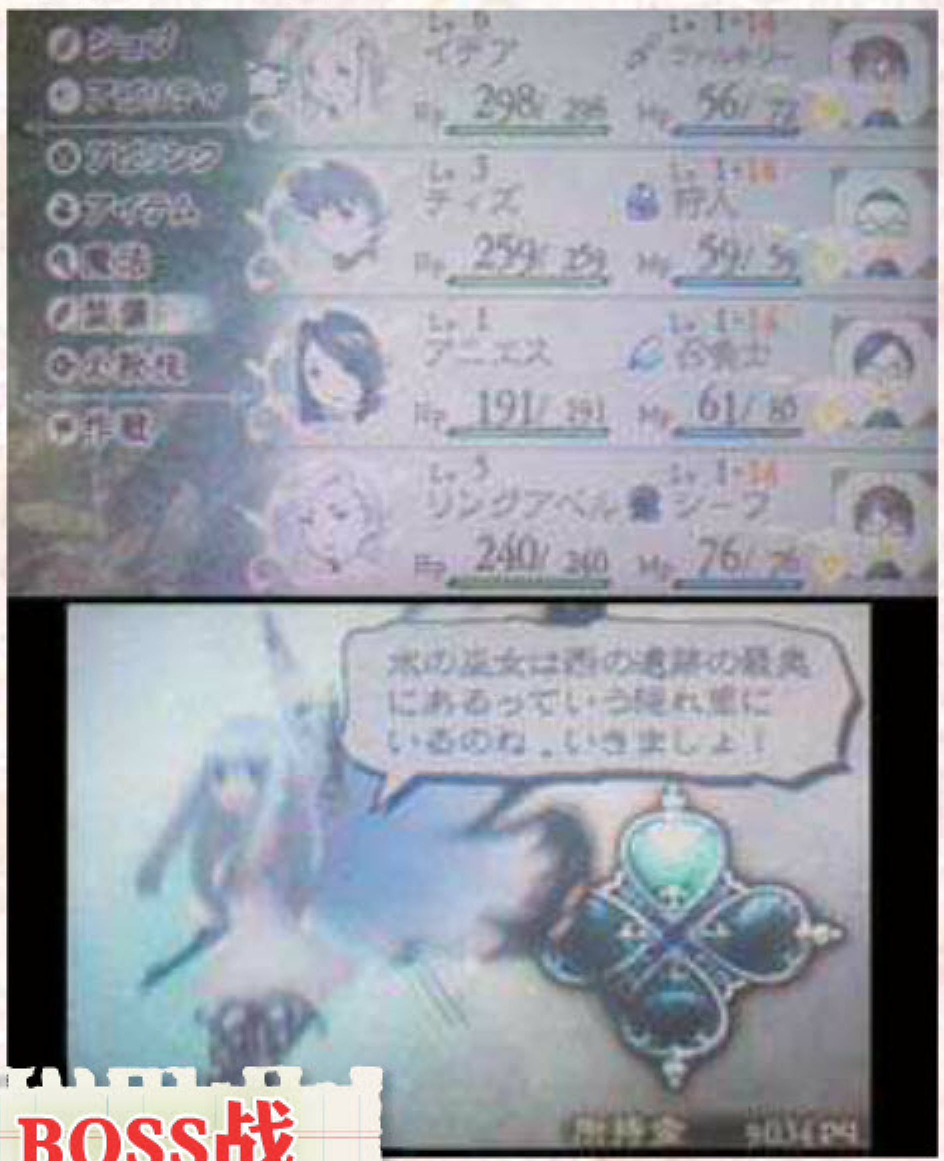
2.BP为0的时候，较大几率使用防御。

3.BP为2的时候，较大几率使用旋转攻击，BP为3的时候，必然使用旋转攻击。

因此在BOSS没有反射状态的时候，可以组织进攻；BP为0的时候，进攻用气功波；BP为2的时候就防御，等BOSS爆BP攻击之后再攻击。

职业	副职业技能	装备	辅助技能
白魔导士	商卖	贤者の杖、祝福の盾、闪光魔帽、ゴロネコスーツ、アイアンバングル	HP20%アップ
武僧	商卖	スパイクナックル、レッドキャップ、レインボードレス、アイアンバングル	物攻10%アップ、HP10%アップ
骑士	体术	ミスリルソード、レッドキャップ、レインボードレス、金の卵	物攻10%アップ、两手持ち
骑士	体术	ミスリルソード、レッドキャップ、レインボードレス、アイアンバングル	物攻10%アップ、两手持ち

大会结束后，冒险家处可购买“血涂られた盾”，这个是游戏中防御力最高的盾，可让骑士的超突进伤害倍增。在前往水之神殿前，先去消灭三姐妹。



BOSS战

狩人（HP：15000）+特务兵枪兵（HP：1500）+特务兵魔道兵（HP：1200）

因为敌人只会用物理攻击，所以这场战斗打起来也很轻松。我方4个骑士上阵。技能都配置两手盾、物理防御10%アップ。用轮流铁壁战术，4人铁壁，其中两人使用超突进干掉两个杂兵。一般来说超突进的两人都会被干掉。然后剩下两个骑士一直铁壁等待他们的BP回复，在BOSS使用マルチバースト连续两次之后，复活两名骑士，然后4名骑士换上双手盾，超突进结束战斗。

BOSS战

召唤士（HP：9999）

因为打倒了狩人，因此这场战斗没有杂兵。难度就降低了许多。BOSS每3回合就会使用一次召唤兽，以现在的HP量必然全灭。因此必须2回合内打倒。全体骑士装备双手盾，铁壁后超突进，一回合可秒杀。

BOSS战

战乙女（HP：20000）

身上可以偷盗パワ－リスト。因为BOSS只会使用物理攻击，使用铁壁可确保伤害减轻到最小。阵容为4个骑士+体术，如果需要偷盗，可配置一个小偷。

攻击的时机是在她使用クレセントム－ン后，BP为-1，可使用卧龙攻击。反复几次，先削减一定的HP，在MP不足的时候，骑士可换成双手盾，铁壁后使用超突进，可一举击破战乙女。

BOSS战

水之神殿ルサルカ（HP：30000）

这场战斗，活用濒死和骑士的铁壁配合。因为不想使用以太回复MP了，所以让召唤士作为防护盾。召唤士受到攻击可以回复一部分MP。

战乙女的クレセントム－ン只耗费1BP，这是BOSS变成全体后的主力攻击方式。狩人在敌人单体的时候使用多重射，多体的时候使用骑士的复仇。

战斗没有固定的流程，不过有几个要点：

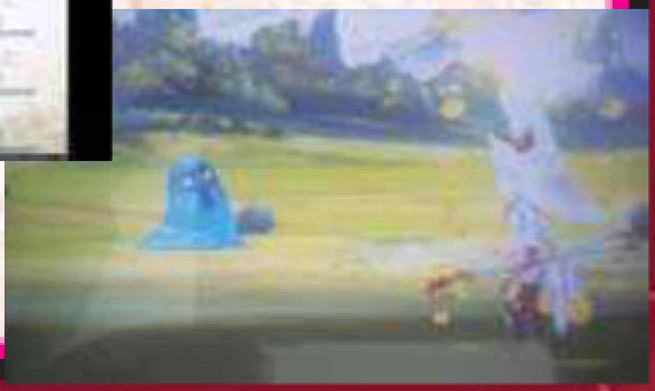
1.BOSS下潜后，下回合为全体物理攻击，全体使用铁壁抵挡。

2.BOSS一般只会使用单体攻击和魅惑，所以两名召唤士铁壁状态下，濒死的人也很安全。

3.召唤士MP即将耗尽的时候，不使用铁壁守护，同样能承受住BOSS的单体攻击，这样受到伤害会很高，回复MP很多。但是被打倒则不会回复MP。

职业	副职业技能	装备	辅助技能
战乙女（濒死）	骑士道	リュイヴの矛、レッドキャップ、レインボ－ドレス、金の卵	物攻10%アップ、两手持ち
召唤士（HP：209）	骑士道	血涂られた盾、祝福の盾、レッドキャップ、レインボ－ドレス、ミスリルバングル	两手盾、かばう
召唤士（HP：241）	骑士道	血涂られた盾、祝福の盾、レッドキャップ、レインボ－ドレス、ミスリルバングル	两手盾、かばう
狩人（濒死）	骑士道	疾风の弓、レッドキャップ、レインボ－ドレス、ミスリルバングル	物攻10%アップ、HP10%アップ

水晶解放后，可以回到最初的大陆了，又可以用商人刷钱了。双手持魔杖，提高精神力，可以回复更多，赚更多的钱。



第三章

BOSS战

海贼（HP：30000，弱雷）

海贼的攻击方式为极其单调的单体攻击，用骑士铁壁配合濒死，非常容易击破。骑士每回合就用铁壁，小偷偷盗ヘヴィアクス，狩人用魔法剑，然后再用マルチバ－スト，伤害很高，在骑士MP用完前就可打倒海贼。

职业	副职业技能	装备	辅助技能
狩人	魔法剑	疾风の弓、レッドキャップ、力だすき、パワ－リスト	–
小偷	狩猎技	疾风の弓、レッドキャップ、力だすき、パワ－リスト	むしりとる
骑士	–	血涂られた盾、祝福の盾、レッドキャップ、レインボ－ドレス、ミスリルバングル	–

来到グラ－プ砦，逃跑稍稍有些困难，敌人大多是不死系，用贤者杖解决更为安全。找到毒样品，发生BOSS战。

BOSS战

オ-トマトン×2（HP：10000，弱雷）

BOSS会使用单体或全体的物理攻击。全体骑士两手装备血涂られた盾，物理防御提升到200以上，使用铁壁+超突进，一回合可击破。

ミスリル矿山解救儿童们，这里都是杂鱼战，麻烦点的也就是枪兵，会使用反击，攻击前都使用铁壁，避免被反击死。然后去剑派基地。

BOSS战

药师（HP：30000）

药师每三回合会使用一次防御，然后爆两次BP，使用ダ-クブレス→毒ハイポ→普通攻击三次连续攻击。加上药师自身的徐徐恢复，很棘手。

ワ-ルド スロウ可以抑制药师使用三连攻击。白魔法デスペル可以打消药师的徐徐回复，由于一次恢复量高达900，因此最好提前使用。

第一回合：集体使用倍击，白魔导士提前对药师使用デスペル。

第二回合：集体防御加BP。

第三回合：ワ-ルド スロウ效果，全员存活就用倍击反击，有死亡就复活死亡同伴，白魔导士视情况使用デスペル。

第四回合：集体防御加BP。

第五回合：ワ-ルド スロウ效果……如此循环。

至于MP，不会不够用的，因为メメント・モリ技能在死亡的时候会帮队友恢复50%的MP，白魔导士用デスペル封住药师的复很关键。

职业	副职业技能	装备	辅助技能
狩人	海贼技	天使の弓、レッドキャップ、力だすき、パワ-リスト	メメント・モリ
狩人	海贼技	天使の弓、レッドキャップ、力だすき、パワ-リスト	メメント・モリ
狩人	海贼技	天使の弓、レッドキャップ、力だすき、パワ-リスト	メメント・モリ
白魔导士	-	贤者の杖、祝福の盾、金の卵	MP10%アップ、ワ-ルドスロウ

BOSS战

超级明星（HP：30000）+黑铁之刃刀兵+黑铁之刃斧兵

超级明星只会辅助和普通攻击，杂鱼也只会单体攻击，因此，用铁壁和濒死战术可轻松战胜。召唤士+骑士道，双手持盾，注意要装备防混乱的饰品“安らぎの指轮”，其他3个狩人濒死，骑士每回合用铁壁，狩人用多重射。

BOSS战

赤魔导士（HP：20000）

入手超级明星后，有了魅了无效的技能，再来打赤魔导士就简单许多了。开场伊迪娅固定魅了状态，因此，让伊迪娅的武器用攻击力最低的，以防她先行动。全体技能都装备雷属性减轻、魅了无效。防具衣服统一使用白のロ-ブ，魔法防御可以到达50以上，BOSS的全体雷电也不能做到一下秒杀了。

职业为：骑士、骑士、小偷、白魔导士。两个骑士每回合都保护小偷和白魔导士，因为物理攻击还是能秒杀的，白魔导士每回合固定使用祝福盾全体回复。小偷偷盗加速鞋之后。让一个骑士防御积攒BP，然后使用铁壁+超突进，另外一个保护白魔。几回合下来就打倒赤魔了。

前往火之神殿，神殿内的“冰炎の盾”后面有用，务必入手。

BOSS战

チャウグナル（HP：30000，弱雷）

BOSS在解除防护罩前，物理防御和魔法防御极高。解除防御后的第二回合，固定使用エナジ-バ-スト，全体物理攻击，如果不用铁壁，必然全灭。因此转职成4个骑士，每个骑士都两手盾，物理防御提升到200以上。

在BOSS解除防护罩之前，防御积蓄到3BP，同时复活被打死的队友，BOSS解除防护罩后，全体爆2BP，使用铁壁+超突进×2，因为这个BOSS解除防护罩后防御很低，所以突进伤害极高，可达5000多，一举击破。

BOSS战

剑圣（HP：50000）

进入战斗前，让3个狩人濒死。

BOSS基本上就是使用反击技能和爆BP后通常攻击，使用“马の耳に念佛”则不会反击物理攻击，这个得看运气了。
开始2回合先防御积攒BP，骑士一直使用铁壁。等到第一次ワ-ルド スロウ发动，剑圣的BP变为-1的时候，狩人集体使用四倍击，因为濒死，所以不耗费任何MP。然后再防御等待下一次ワ-ルド スロウ发动。如果骑士抵挡攻击因为受伤增加了BP，骑士可以多使用一次商卖フルレバレッジ，让伤害更高。

职业	副职业技能	装备	辅助技能
狩人（濒死）	海贼技	天使の弓、レッドキャップ、力だすき、巨人の小手	ワ-ルド スロウ、ピンチに消费MP0
狩人（濒死）	海贼技	天使の弓、レッドキャップ、力だすき、パワ-リスト	ピンチに消费MP0、物攻20%アップ
狩人（濒死）	海贼技	烈风の弓、レッドキャップ、力だすき、パワ-リスト	ピンチに消费MP0、物攻20%アップ
骑士	商卖	血涂られた盾、血涂られた盾、金の卵	両手盾、リベンジャ-

BOSS战

忍者（HP：40000）

忍者的疾风迅雷能抢在骑士的铁壁前发动，因此铁壁战术不成立。如果提升骑士的防御力和血量，然后使用商人的减半，防御状态下抵挡两次疾风迅雷不是问题。不过对于忍者这种只会单体攻击的BOSS而言，凤凰尾战术也很简单。

转职4名骑士+处方，技能为：两手盾、自动フェニックス。自动フェニックス是要行动完才会发动，防御后是不会发动的。

对付这个BOSS没有固定的套路，根据情况进行复活，伤害输出就是依靠铁壁后用超突进。注意不要让我方的BP变成负数，那样会很被动，在使用技能后会自动复活其他队友，如果队友阵亡过多可以使用处方技的全体苏生。

继续剧情到动力机关室。

BOSS战

ベヒイモス（HP：50000，弱雷）

一个只会物理攻击的BOSS。可采用的一种战术就是全体赤魔导士，使用铁壁防御，配置剑圣的反击技能，受伤会一定几率回复BP，BP到3可使用超突进。

另外一种战术就是用忍者单挑。转职一名狩人+忍术，武器装备烈风弓，防具尽量加力量。技能：光阴流水、反击强化、起死回生、回避加BP。另外配置一名骑士即可。因为忍术的空蝉之术不能像铁壁那样先制发动，所以骑士的职责就是开始的时候保护狩人，让狩人发动空蝉之术。只要BOSS开场不使用全体攻击，就不会全灭。之后就让骑士牺牲，狩人每个回合使用空蝉之术就行，因为只有一人，BOSS的全体攻击也算是攻击单体，因此也能回避后反击，BP增加到3可以配合着多重射来使用。

之后有了飞空艇，行动就方便了，当然为了往后的行程，可先赚钱去。有了药师的治疗知识，药师+商卖，回复量翻倍，赚钱效率翻倍。赚上几十万就是十来分钟的事情。

第四章

一开始就有个冰巨人挡着路。打法和上一个BOSS一样，不懂得爆BP攻击的BOSS就只能被忍术完虐。狩人可以先装备冰炎の盾，抵挡全体攻击。发动空蝉之术后就改用弓。

另外一个挡在路上的机器人ガ-ディアン，3回合后固定炮击，全体固定伤害1500，必然全灭，铁壁也无法抵挡。但是空蝉之术却可以闪避（太不科学了）。同之前两个BOSS的配置，技能：光阴流水、反击强化、起死回生、回避加BP。每回合都空蝉之术，可以打得非常安全。

BOSS战

魔人（HP：50000，弱光）+导师（HP：50000，弱暗）

总算是遇到一场比较有挑战的BOSS战了。本想用魔法反射应该不难，但是魔法反射不能叠加使用，导致中间无反射的间隔时间太长。最后的战术也没有找到明确的规律，只有根据情况随机应变。两个BOSS身上都有不错的魔杖，务必让小偷双倍偷盗。

主要输出依靠骑士的超突进，但是铁壁超突进一次要消耗3BP，所以配置了リカバリ-，中异常状态BP+2。小偷和药师主负责回复，苏生是主要的回复手段，苏生回复后HP量很低，魔人使用全体毒魔法全灭的危险性很大，因此要配上治疗の知识，复活之后也有100多的HP。

先打导师，因为魔人在HP过半的时候，会爆BP，连续使用ダ-ク，两人一回合可轻松干掉我方3人。骑士最好积攒够3BP，铁壁一次超突进两次，小偷先偷盗导师，得手之后，小偷和药师每回合都固定使用苏生，根据情况，药师也可用白魔法解除骑士的毒状态。根据对方BP情况，如果两BOSS的BP都为0，就一个骑士进攻，其他3人均使用苏生，如果导师BP为-1，则可两个骑士都进攻，两人苏生。至于MP的回复，可以用杖的必杀来回复。

导师打倒后，剩下魔人就轻松许多。小偷最好在魔人HP过半前偷到装备，在魔人开始爆BP攻击的时候，骑士就轮流进攻。

职业	副职业技能	装备	辅助技能
骑士	处方	血涂られた盾×2、アダマンヘルム、アダマンア-マ-、金の卵	两手盾、リカバリ-
骑士	处方	血涂られた盾×2、アダマンヘルム、アダマンア-マ-、巨人の小手	两手盾、リカバリ-
药师	白魔法	愈しの杖、贤者の杖、白のロ-ブ、星のペンダント	何でも全体化
小偷	处方	星のペンダント	むしりとる、治疗の知识

剧情过后，塔内宝箱入手エクスカリバ-、圣光の拳、ホ-リ-ランス。

BOSS战

圣骑士（HP：35000×3，弱暗）

圣骑士相比起来就要容易对付很多，圣骑士会防御，到BP2以上，爆两次BP，然后连续攻击3次。如果用导师的精灵“节制”，抑制圣骑士的BP，圣骑士就会很大几率的一直使用防御。也就是一块肉盾给我们随便打了。

本战选择2狩人+1导师+1小偷的组合，导师配置濒死MP消耗0。狩人和小偷都配置セレクション，即使防御也能造成很大伤害。导师每回合都节制两次，狩人用多重射，如果加上歌的效果，伤害可达4000左右。

不死塔入手宝箱：古代の弓、菊一文字、ル-ンブレイド、エリクサ-、暗の盾。

BOSS战

ギガ-スリッチ（HP：80000，弱光）

这个BOSS是能一回合击破的BOSS，但是需要一点运气因素。因为它是不死系怪物，使用ケアルラ可对它造成伤害，而且ケアルラ是无视魔法防御力的，效果比普通魔法更为出色。三人都转职成药师+白魔法，因为药师自带治疗知识的技能，然后再加上一名小偷。

药师+白魔法，辅助技能选择圣者和自动シェル，双手都装备杖，衣服用白のロ-ブ来提高精神力，其中一名药师装备反射戒指；小偷+白魔法，辅助技能选择自动シェル、むしりとる，饰品装备盗贼の小手提高成功率。这个战术就需要第一回合没人阵亡

才行，3个药师都对BOSS使用治疗，一次ケアルラ伤害大约为7000，3人治疗12次，伤害足以打倒BOSS。小偷偷到巨人の小手、巨人の斧就圆满了。

4个水晶全部解放完了。现在可以去完成吸血鬼职业的支线任务，虽然到第五章也能来继续完成，而且第五章可以买到不少高级魔法，不过为了挑战，就在这章取得，之后的章节支线任务只为了BOSS的偷盗品和掉落品，其余的都不打了。

BOSS战

6条龙（HP：75000）

首先是石碑的6条龙，6种不同的属性。由于龙也是不会爆BP攻击的，因此，忍术单挑问题应该不大，缺点就是打起来比较耗时间。3人转职成黑魔导士，1人骑士。黑魔武器装备都以加智力为优先，装备冰のロッド（水属性强化），智力可以加到50左右。黑魔导士技能为黑魔法强化、オ–バ–リミット、濒死MP消耗为0、零，骑士技能为两手盾、濒死MP消耗为0、防御20%アップ。

先找杂鱼战斗，然后将4人的MP消耗至0，并且都处于濒死状态，这样每次发动魔法，技能零都能发动，零对魔法加成很高。骑士装备加速鞋，目的就是让他行动比其他角色快一点，能抢先使用铁壁和商卖フルレバレッジ，黑魔导士集体用高级冰魔法。这样所有的龙都能一回合击破。当然前提是龙第一回合没有使用全体攻击，如果全体攻击，必然全灭。至于冰龙吸收冰属性，可改为用雷魔法攻击。

BOSS战

吸血鬼レスタ–卿（HP：150000，弱光）

レスタ–卿一定放水了，看笔者的等级低，全体グラビガ也只打100多的伤害，好吧，既然你要放水，笔者就让队伍里等级最低的人来和你单挑吧~

Lv1阿尼艾斯，职业：狩人+忍术。HP：141。

技能：自动ポ–ション、起死回生、光阴流水、タ–ンチェンジ

武器：キラ–ボウ

防具：裸体（鼻血……）

开场的时候需要一点点RP，只要BOSS使用单体物理攻击，就失败了，其他的攻击可以无视。每个回合都使用空蝉之术，积累到3BP就使用多重射，虽然输出很低，但是打起来很安全。惟一能命中的就是グラビガ，グラビガ伤害是最大HP的3/4，因为阿尼艾斯等级最低，HP最少，因此グラビガ伤害不会超过150，自动的ポ–ション完全可以回复。（这也是为什么选择Lv1的角色的原因，哈哈。）

BOSS战

暗黑骑士（HP：100000，弱光）

这个也是可以一回合击破的BOSS。战斗前调整为全体濒死，MP为0，为了零对魔法伤害加成。

必杀：杖Lv2的必杀，配置：冰属性弱化、魔法防御弱化，必杀由速度最快的角色配置。

战斗流程：小偷铁壁→BOSS单体攻击，伤害小偷抵挡，伤害为1→黑魔使用杖必杀→フルレバレッジ→ブリザガ×9（伤害9999）→小偷超突进→战斗结束。

职业	副职业技能	装备	辅助技能
小偷	骑士道	血涂られた盾×2、アダマンヘルム、アダマンア–マ–、金の卵	むしりとる、かばう、盾の心得、两手盾
黑魔导士	商卖	冰のロッド、ウイザ–ドロッド、魔术师の帽子、黑のロ–ブ、エルメスの靴	黑魔法强化、オ–バ–リミット、濒死MP消耗为0、零
黑魔导士	–	冰のロッド、ウイザ–ドロッド、魔术师の帽子、黑のロ–ブ、ソウルオブサマサ	黑魔法强化、オ–バ–リミット、濒死MP消耗为0、零
黑魔导士	–	冰のロッド、ウイザ–ドロッド、魔术师の帽子、黑のロ–ブ、アミュレット	黑魔法强化、オ–バ–リミット、濒死MP消耗为0、零

终章

直接从第五章进入终章，到飞空艇的魔法商店可以买到所有等级的魔法。来这里的目的主要是为了拿宝箱，各种高级装备必须全部入手。最终战前，全体配置上ストップ无效、魅了无效。

职业	副职业技能	装备	辅助技能
导师	处方	ウィザ–ドロッド×2、リボン、黒のロ–ブ、リフレクトリング	濒死MP消耗0、ストップ无效
时魔导士	商卖	ポイズンロッド、ウィザ–ドロッド、魔术师の帽子、黒のロ–ブ、エルメスの靴	零、魅了无效、濒死MP消耗0、ストップ无效
时魔导士	歌唱	ポイズンロッド、ウィザ–ドロッド、魔术师の帽子、黒のロ–ブ、ソウルオブサマサ	零、魅了无效、濒死MP消耗0、ストップ无效
时魔导士	白魔法	リリスのロッド、ウィザ–ドロッド、魔术师の帽子、黒のロ–ブ、金の卵	零、魅了无效、濒死MP消耗0、ストップ无效

BOSS战

境界を貫きし者エアリ–（HP：100000+75000×2，弱火、弱虫）

第一形态：这个难度不大，一般BOSS开场会使用全体停止，然后我方フルレバレッジ后，集体使用メテオ，可一回合击破。

第二形态：这个形态一回合就有些难，它善于使用全体魅了和全体高级魔法攻击。因此，第一回合让带有反射戒指的导师使用全体苏生+节制，以防BOSS开场就用全体高级魔法，为第二回合准备。带有白魔法的角色使用白魔法全体加上魔法反射状态。

如果BOSS开场就用全体高级魔法，导师也会及时复活，并且使用3次节制恢复BP。当然，笔者遇到的状况比较好，第一回合BOSS使用全体魅了，第二回合对导师使用单体狂战士化，之后就被击破了。

第五章～第八章

第五章和第六章，有价值的BOSS战有骑士ハインケル（偷盗：冰炎の盾）和圣骑士ブレイブ（偷盗：エクスカリバ–）。到了第七章和第八章有价值的就多了，攻略方法就不详细说明了。

濒死和MP为0快捷的办法：找大穴附近的杂鱼战，那里的杂鱼最简单，让林克阿贝鲁转职骑士+处方，装备冰炎の盾，其他3人用黑魔导士+飞技。林克阿贝鲁铁壁，3个黑魔导士都使用飞技的スピリットバリア。第二回合黑魔导士对自己全体使用冰魔法，这样MP会代替伤害全部消耗完，然后让3个人都战死。林克阿贝鲁使用处方的苏生，复活之后他们就都处于濒死状态，且MP为0了。为什么要用林克阿贝鲁做骑士呢？因为4个人当中，只有他的HP是偶数的，苏生复活后，多1点HP刚好不是濒死状态，其他人苏生后正好濒死。至于林克阿贝鲁濒死，就简单了。转职成HP最低的职业，再转职成骑士，然后装备上命の指轮（HP+1000），就是濒死了。

BOSS战

水之神殿ルサルカ

这个BOSS最简单，1个骑士+3个时魔导士。骑士辅助技能选择濒死MP消耗0、ゲノムドレイン、魅了无效；时魔导士辅助技能选择魔法防御贯通、濒死MP消耗0、零。骑士可以一直防御，直到学到BOSS的技能，然后再用苏生复活其他的队友，由于复活的队友是濒死状态，骑士也会帮队友承受攻击，没有危险。3个时魔导士一回合使用メテオ即可击破BOSS。

BOSS战

风之神殿オルトロス

1个骑士+3个时魔导士。骑士辅助技能选择濒死MP消耗0、ゲノムドレイン，副职业技能配置处方；时魔导士辅助技能选择魔法防御贯通、濒死MP消耗0、零，副职业技能配置配置骑士道并装备盾。为了学习技能，都使用铁壁，BOSS所有伤害都为1，学习到技能之后，再用铁壁+メテオ。但是一回合メテオ是无法击破的，骑士继续铁壁到3个时魔导士的BP回复，爆BP苏生复活时魔导士，再一轮メテオ即可击破。

BOSS战

火之神殿チャウグナル

BOSS的吸收HP是无视防御力的，如果骑士死了可让其他人复活他。开场在BOSS有防护罩的时候，可以先用7次メテオ，将BOSS血量削减至最少，然后骑士就一直使用铁壁，等待BOSS防护盾消失，使用エナジ–バ–スト之后学到技能，然后骑士直接使用铁壁+超突进，即可击破BOSS。

BOSS战

土之神殿ギガ　スリッチ

这个BOSS没有学习的技能，但是却是容易被全灭的战斗。4人都转职成时魔导士，其中一个时魔导士配置副职业技能忍术，同时装备リフレクトリング。战斗开始对BOSS使用傀儡之术，其他时魔导士使用一次フルレバレッジ和メテオ。如果第一回合BOSS就使用全体攻击，肯定是全灭了。如果对傀儡之术的人使用土魔法或者即死魔法，都会被反射。之后的4人メテオ即可打倒BOSS。

接着直接到第七章再去找魔界幻士，可跳过支线。

BOSS战

魔界幻士ユルヤナ（HP：150000）

这个就没什么难度了，放水比吸血鬼放得还厉害。不过魔界幻士用召唤兽加了攻击力之后，用铁壁也挡不住倍击。这场战斗关键就是偷盗身上的金发饰（说实话其实也没啥用），3个时魔导士一起上，放两个回合的メテオ，也就结束了。

BOSS战

三姐妹：战乙女+狩人+召唤士（HP：65000×3）

这场算是后期还算有点难度的战斗，这里特别说明一下。让速度最快的黑魔导士配置必杀，用杖Lv2的，配置魔法防御下降、冰属性弱化。全体都需要装备盾和盾の心得，防御力提升到140左右，才能超出BOSS的攻击力，受到的伤害才会是1。

三姐妹都有全体攻击的方式，战乙女和狩人是全体物理攻击，无规律使用。召唤士3回合后会使用召唤魔法，因为没有防御土属性的防具，现在的等级是必然全灭的，所以3回合内先击破召唤士。

开场用必杀，给3姐妹都加上冰属性弱→黑魔导士铁壁+冰魔法×3→导师铁壁+节制→小偷铁壁+偷盗，东西偷完之后，就使用超突进，只要召唤士一死，剩下两人所有攻击伤害都为1。

职业	副职业技能	装备	辅助技能
小偷	骑士道	ディフエンダ–、血涂られた盾、リボン、クリスタルベスト、盗贼の小手	むしりとる、徐々にMP回复、盾の心得、物理ダメ–ジ吸收
导师	骑士道	ポイズンロッド、血涂られた盾、魔术师の帽子、黑のロ–ブ、金の卵	盾の心得、物理ダメ–ジ吸收、ピンチに消费MP0
黑魔导士	骑士道	冰のロッド、血涂られた盾、魔术师の帽子、黑のロ–ブ、ソウルオブサマサ	盾の心得、ピンチに消费MP0、黑魔法强化、零
黑魔导士	骑士道	冰のロッド、血涂られた盾、魔术师の帽子、黑のロ–ブ、アミュレット	盾の心得、ピンチに消费MP0、黑魔法强化、零

真终章

在飞空艇上触发剧情，精灵变成大虫子。

BOSS战

境界を贯きし者エアリ－（HP：100000+75000×2，弱火，弱虫）

第一形态，会使用全体停止、全体物理攻击。全体物理攻击必然全灭，好在它HP不多，可以一回合击破。第二形态，使用多种属性的全体高级魔法，アケディア全体全属性弱、ルクスリア全体魅了、イラ单体狂战士。方法参考终章打法。

这次有足够的魔法反射戒指，3个时魔导士装备反射戒指，导师装备金の卵，大多数高级高级魔法可以无视，只要运气稍微好一点，两回合可击破。

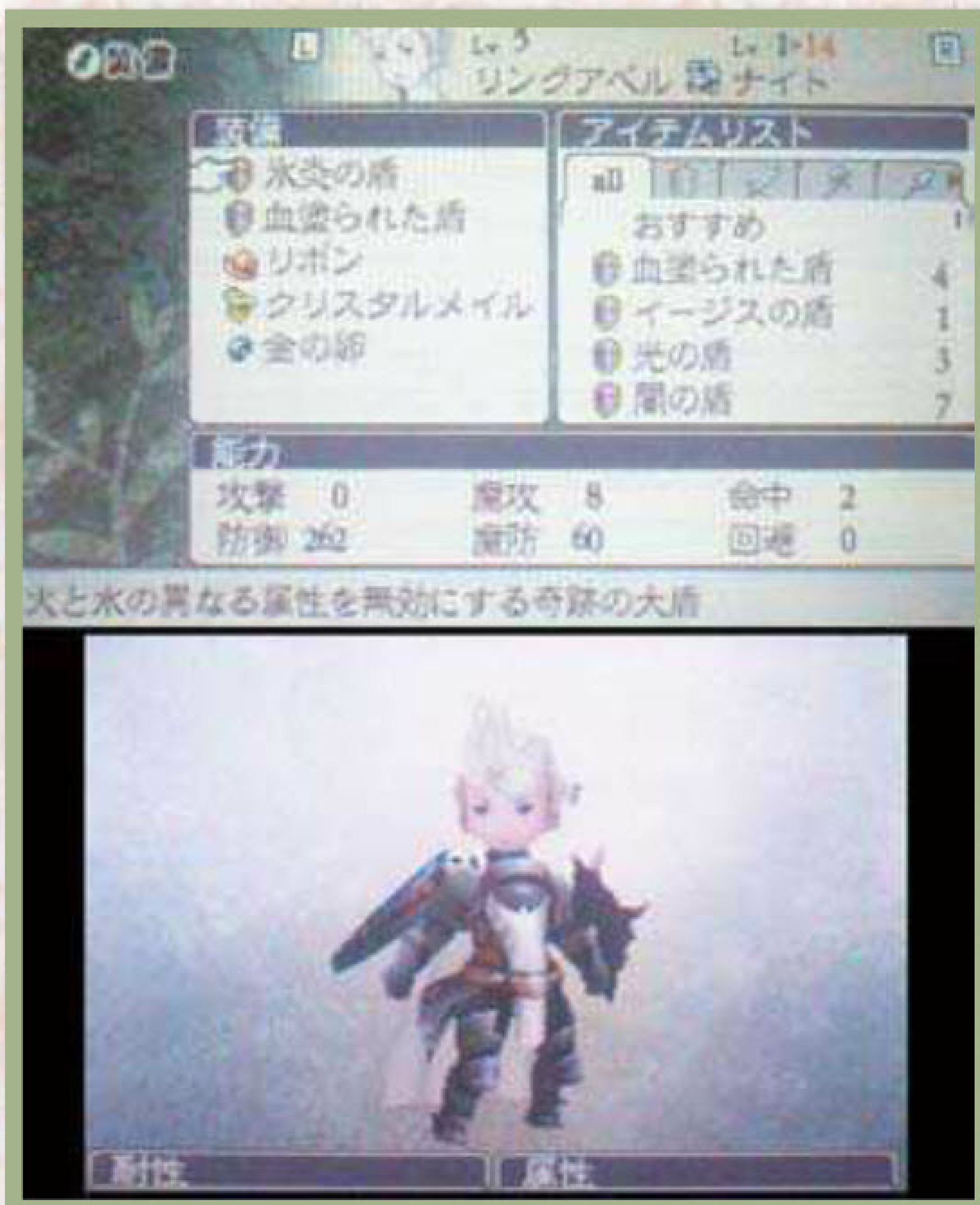
然后封印の次元回廊开放，虽然有很多高级装备在里面，但是现在的等级进去简直是噩梦，无法逃走，即便佩戴两个防偷袭的戒指，一样会遭到偷袭，现在流程中禁止痛觉麻痹的，所以迷宫中的道具无法得到。

BOSS战

エアリ–完全体（HP：60000×3，弱火，弱虫）

技能有重杀（威胁很大，全体物理攻击，必然全灭）、暗の深渊（全体恐怖）、死病（有异常状态者即死）和ゼタフレア（全体火属性魔法攻击）。全员配置如下：

职业	副职业技能	装备	辅助技能
骑士	忍术	冰炎の盾、血涂られた盾、リボン、クリスタルベスト、金の卵	两手盾、徐々にMP回复、自动フェニックス
时魔导士	精灵	ワンダ–ロッド、リリスのロッド、魔术师の帽子、黑のロ–ブ、命の指轮	零、ピンチに消费MP0、魔法防御贯通
时魔导士	商卖	ワンダ–ロッド、リリスのロッド、レッドキャップ、黑のロ–ブ、命の指轮	零、ピンチに消费MP0、魔法防御贯通
时魔导士	处方	リリスのロッド、リリスのロッド、魔术师の帽子、黑のロ–ブ、命の指轮	零、ピンチに消费MP0、魔法防御贯通



速度快的人使用商卖フルレバレッジ。フェニックス尾复活HP固定为200，如果佩戴命の指轮，最大HP+1000，复活也是濒死。这样防止重杀或者ゼタフレア后，骑士之外的人被秒杀，骑士铁壁可发动自动フェニックス尾复活，处方可快速恢复战斗的阵容。ゼタフレア威胁极大，无法回避，务必2回合击破，提高胜率。

第一回合：骑士铁壁+傀儡之术→BOSS单体攻击骑士→时魔导士フルレバレッジ+メテオ×8+精灵×2+スロウガ。

因为第一回合用了减速，第二回合我方可以抢先行动释放メテオ，第二回合メテオ×12必然击破。

击倒BOSS后返回存档一个，调整队伍配置，准备迎战最终BOSS。

职业	副职业技能	装备	辅助技能
骑士	忍术	血涂られた盾、血涂られた盾、リボン、クリスタルベスト、金の卵	两手盾、徐々にMP回复、ふんばる
时魔导士	精灵	ワンダ–ロッド、リリスのロッド、魔术师の帽子、黑のロ–ブ、命の指轮	零、ピンチに消费MP0、魔法防御贯通
时魔导士	商卖	ワンダ–ロッド、リリスのロッド、レッドキャップ、黑のロ–ブ、命の指轮	零、ピンチに消费MP0、魔法防御贯通
时魔导士	处方	リリスのロッド、リリスのロッド、魔术师の帽子、黑のロ–ブ、命の指轮	零、ピンチに消费MP0、魔法防御贯通

BOSS战

ウロボロス・第一形态（HP：150000）

这个形态会使用我方队伍中职业的技能，按照目前阵容来说，高几率会使用土魔法。

指令：骑士傀儡之术+铁壁→**メテオ**×2+节制×2→**フルレバレッジ**+**メテオ**×3→**メテオ**×2+苏生+**スロウガ**

回合一开始BOSS使用土魔法，骑士死亡，之后会被苏生复活。第二回合因为BOSS被减速，可以抢先行动，全体使用**メテオ**击破。

BOSS战

ウロボロス・第二形态（HP：100000，弱水）

这个形态容易对付，同样骑士使用傀儡之术，第一回合基本使用即死或物理攻击打骑士，骑士有**リボン**，即死无效。时魔导士全体用**メテオ**即可击破。

BOSS战

ウロボロス・第三形态（HP：150000，弱水）

傀儡之术→**フルレバレッジ**→**メテオ**数次→**スロウガ**→节制两次。同样因为BOSS被减速，第二回合可以先手，继续**メテオ**，击破。

BOSS战

ウロボロス・第四形态（HP：200000，弱水）

这个形态会使用**ワ–ルド エンド**，全体无视防御，无视回避的攻击。这招暂时无解，同样，第一回合傀儡之术，**メテオ**+减速，为防止第二回合使用**ワ–ルド エンド**，第一回合给全体加上**リレイズ**。第二回合先手**メテオ**，如果BOSS没有用**ワ–ルド エンド**，第三回合继续**メテオ**击破。

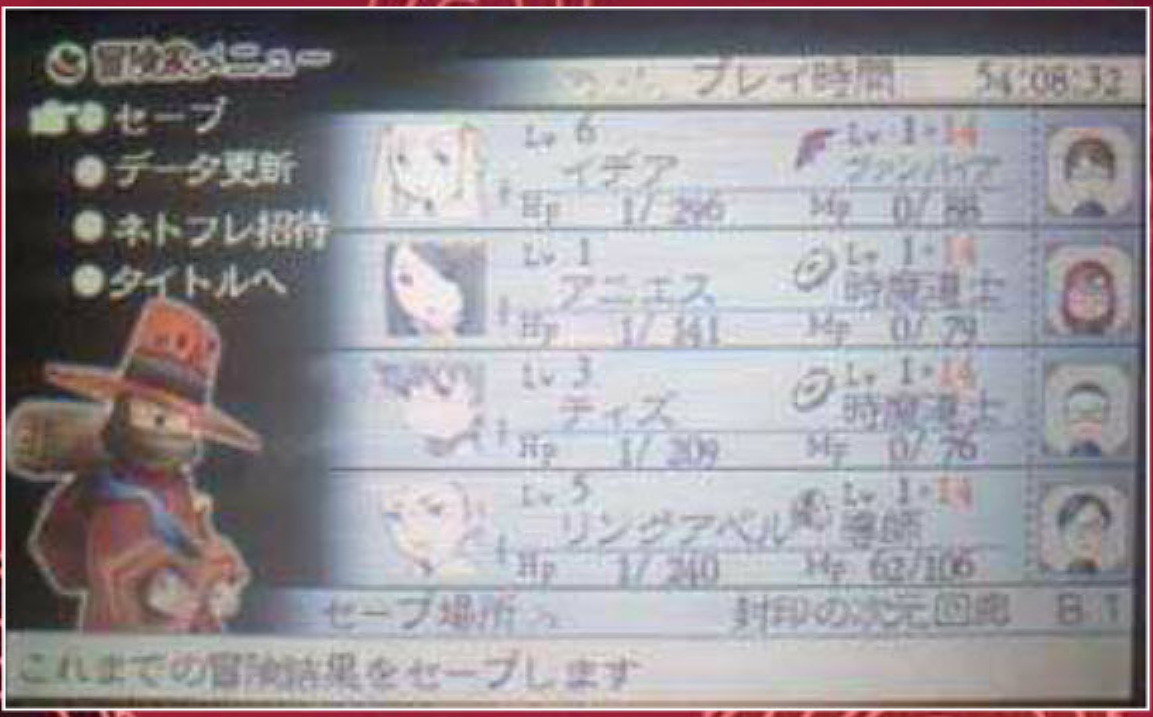
BOSS战

ウロボロス・第五形态（HP：200000）

这个形态会用**ダイバ–ジェンス**封锁行动，因为有使用傀儡之术，封锁行动也只可能是骑士。第一回合**メテオ**×8，如果没有使用全体攻击，第二回合**メテオ**×11次，即可击破。

追加挑战

极限低等级击破隐藏BOSS冒险家



职业	副职业技能	装备	辅助技能
导师（林克阿贝鲁，濒死）	商卖	レッドキャップ、黒のローブ、命の指轮	ピンチに消费MP0、ふんばる
骑士A（濒死）	仪式	デモンズロッド、血涂られた盾、魔术师の帽子、黒のローブ、ソウルオブサマサ	零、ピンチに消费MP0、魔法クリティカル、魔攻10%アップ
骑士B（濒死）	仪式	ワンダーロッド、血涂られた盾、魔术师の帽子、黒のローブ、ソウルオブサマサ	零、ピンチに消费MP0、魔法クリティカル、冥暗
骑士C（濒死）	仪式	リリスのロッド、血涂られた盾、魔术师の帽子、黒のローブ、ソウルオブサマサ	零、ピンチに消费MP0、魔法クリティカル、冥暗

BOSS战

冒险家（HP：530000）+伙伴（HP：50000）

冒险家的行动分为全体斩（伤害约5000～7000，随机使用）、单体攻击（伤害约2000，随机使用）、**メテオ**（随机对象，伤害2000～9999，较低几率使用，使用时都会爆1BP，然后连续使用两次）和呼叫伙伴（在伙伴被打死的时候，下一回合必然使用）。

伙伴的行动分为**ブライン**（全体黑暗状态）、**デスペル**（打消全体有利状态，可使铁壁无效化）、**ケアルガ**（单体回复HP，回复量为5000左右）、**私の友は冒险家**（给冒险家增加3BP）和**冒险家呼び**（打倒冒险家的时候，下一回合必然使用，冒险家HP全满）。

虽然用铁壁后，全体斩和单体攻击伤害都可降低为1，但是无视魔法反射的**メテオ**威胁极大，两次必然全灭。而且伙伴会用**デスペル**打消状态，如果在冒险家前行动用**デスペル**，然后冒险家使用全体斩，也是全灭。利用冒险家会呼叫伙伴的特点，必须做到每一回合都打倒伙伴，下一回合冒险家必定会呼叫伙伴，消耗一次行动，如此反复封锁住冒险家的行动。因此，要把输出提升至最大。

战斗记录

第一回合：三名骑士铁壁→伙伴全体ブライン→冒险家全体斩，骑士伤害为1，导师发动ふんばる，剩余1点HP，冒险家BP为-1→导师**フルレバレッジ**→节制×2，冒险家BP仍然为-1→对骑士C使用**エンジェルマネー**→骑士C用葬×3，伤害约3000，会心时5000→骑士B使用葬×3→骑士A使用葬×3。

第二回合：冒险家因为BP为-1，无法行动，三名骑士铁壁→伙伴攻击，伤害为1→节制→**エンジェルマネー**×3次，对3名不同角色使用→骑士C用葬×3→骑士B使用葬×3→骑士A使用葬×3，打倒了伙伴。

第三回合：冒险家呼叫伙伴，这次可以将所有骑士的盾都换下，换成双手魔杖，增加魔法攻击力，导师**フルレバレッジ**→节制×2→**エンジェルマネー**→现在魔法会心率非常高，因此一回合全力攻击也能打倒伙伴，骑士C用葬×4→骑士B使用葬×4→骑士A使用葬×4，打倒了伙伴。

第四回合：冒险家呼叫伙伴，导师节制→**エンジェルマネー**×3次→骑士C用葬×4→骑士B使用葬×4→骑士A使用葬×4，打倒了伙伴……如此反复，可封住冒险家行动，并且一举击破。

下崽工房

随着3DS和PSV双双步入正轨，DLC内容也成为了大多数游戏榨取剩余价值以及榨取玩家腰包的重要手段。随着这类内容比例的增多，该栏目应运而生。本栏目将着重对已发售游戏的DLC内容或关卡进行介绍和解析，辅以有趣和重要的DLC资料，以延长好游戏的生命力、提升优秀作品的关注度为己任。

3DS

战国无双 编年史 2nd

◆Koei Tecmo Games◆ACT◆2012年9月13日◆1～2人

外传·新旧无双决战 新参连合军

难度：10★

胜利条件	击倒武田信玄、上杉谦信；击倒织田信长、丰臣秀吉、今川义元
败北条件	伊达政宗败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
若き力	1★	击倒任意6名敌将	××的体力保持在一半以上	金钱	–
威胁！啄木鸟战法！	2★	找出并击倒伏兵，阻止其接近武田胜赖	全部敌人由××击倒	金钱	山本勘助潜伏在A点
战栗！车悬の阵！	2★	击倒车悬部队，阻止其入侵东砦	全部敌人由××击倒	金钱	柿崎景家、鬼小岛弥太郎、宇佐美定满3名武将依次从B点出现
谋将の暗跃·壹	4★	击倒2名隐秘头，阻止其接近武田胜赖、上杉景胜	30秒以内完成	武器	隐秘头从B、C点出现
龙虎を讨つ	1★	击倒武田信玄、上杉谦信	××的体力保持在一半以上	金钱	–
年の话は……	1★	击倒井伊直虎、绫御前	全部敌人由××击倒	金钱	–
古き雅に触れる	1★	击倒今川义元	全部敌人由××击倒	金钱	–
亲父军团	2★	击倒父亲军团，救援加拉夏	加拉夏的体力保持在一半以上	经验	明智光秀、柳生宗严、真田昌幸、伊达辉宗4名武将从D、E点出现
谋将の暗跃·贰	4★	在隐秘头接近石田三成前，找出并击倒幕后的首脑	1分钟以内完成	武器	隐秘头从D点出现，毛利元就隐藏在F或G点
嫁入り行列	2★	在浓姬和织田信长会合前击倒任意一人	全部敌人由××击倒	经验	浓姬从H点出现

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
北条三代	2★	1分钟内击倒北条氏康、北条氏纲、北条早云	任务触发后击破数保持在50人以下完成	金钱	–
魔王を食らう	5★	伊达政宗的体力保持在最大值击倒织田信长	30秒以内完成	道具	（参看打法要点）

打法要点：新世代方面的“新旧无双决战”战场换到了关原，想触发金任务首先要求玩家操纵的角色中有伊达政宗，并在完成前11个任务的同时击倒信长与秀吉以外的全部敌将。其实默认配置的4人就足以应付本场战斗，无需刻意更换。战场任务的难度不大，只是突然出现的敌人较多，玩家可以参考图示提前站位。“威胁！啄木鸟战法！”任务时需要赶在武田胜赖到达前先行进入南砦，击倒潜伏的山本勘助。“战栗！车悬の阵！”任务中3名武将皆是骑马的，由于其处在士气强化区域，建议用发动伊达政宗的“狙击”后放修罗属性的无双技秒杀。完成“龙虎を讨つ”后场上的剩余敌将就会撤退，此前务必先将他们击倒。织田军到来后依旧是在完成任务的同时击杀大众脸，只要在完成全部任务前确保敌方本阵以外的敌将尽皆败退，就可以触发独眼龙强袭第六天魔王的剧情，建议在致命一击前用自创主角的战技“回复”给政宗补满血。

外传·战国美女决定战 美女代表军

难度：10★

胜利条件	击倒阿市
败北条件	本阵头败走；阿市到达脱出地点

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
美女より立花	1★	击倒立花訚千代	1分钟以内完成	金钱	–
连れて行かせるか	2★	击倒阿国，防止井伊直盛、井伊直孝、井伊直政败走	井伊直政的体力保持在一半以上	金钱	–
なぜ私か……	2★	击倒森兰丸，防止本阵头败走	本阵头的体力保持在一半以上	金钱	–
くのいちを追え	1★	击倒女忍者的3个分身	××的体力保持在一半以上	金钱	–
坚物稻姬	2★	在稻姬入侵我方本阵前将其击倒	1分钟以内完成	金钱	–
出会ってはならない二人	4★	在绫御前、浓姬击倒100人之前将两人击倒	1分钟以内完成	道具	–
止められますか?	4★	在绫御前击倒50人之前将其击倒	1分钟以内完成	经验	玩家操纵浓姬时触发
止められるかしら?	4★	在浓姬击倒50人之前将其击倒	1分钟以内完成	经验	玩家操纵绫御前时触发
またまたお说教	2★	用无双奥义击倒宁宁	××的体力保持在一半以上	金钱	–
熊退治	2★	2分钟内击倒熊（甲斐姬）	1分钟以内完成	金钱	–
ガラシャのかくれんぼ	4★	1分钟内找出并击倒隐藏在木箱中的加拉夏	任务触发后击破数保持在50人以下完成	武器	玩家进入西北砦后触发
因缘对决	3★	击倒饭尾田鹤	30秒以内完成	金钱	玩家靠近田鹤后触发
旦那が一番	2★	在阿市到达脱出地点前将其击倒	××的体力保持在一半以上	金钱	–
强さと美しさの证明	4★	在达成100连击的前提下击倒井伊直虎	××的体力保持在一半以上	武器	玩家操纵井伊直虎以外的角色时触发
神速・百人斩り舞	5★	3分钟内击倒100名敌兵	××的体力保持在一半以上	道具	（参看打法要点）

打法要点：看关卡名称就知道这是比较欢乐的假想战役，本关只能使用一名角色，选择不同的武将出战，胜负条件相关的武将是会发生少许变化的，这里以默认的井伊直虎为例。金任务的关联条件看似较多，包括“①完成全部任务、②我方武将无败走、③击破数超过300、④击倒除阿市以外的全部敌将”，但只要按着任务触发的顺序逐一完成，击倒沿途大众脸的同时稍微刷一下杀敌数即可。只要完成任务的速度够快，我方几名AI武将以及本阵头是不会有太大危险的，在士气强化区域与无双武将交手时不妨多用直虎的“铁壁”或“忍耐”来强化防御，“加护”也可以保证自身的安全性。需要注意的是西北角的加拉夏任务必须靠近后才能触发，而且该任务和东南角的甲斐姬任务都有时间限制，赶场速度要快，没有时限的“またまたお说教”则可以留到清掉全部敌将后再去完成。玩家使用直虎时满足条件的话，金任务就会随“旦那が一番”触发，使用其他角色时则在“强さと美しさの证明”任务出现后触发（即需先击倒阿市引发直虎反叛），优先完成金任务再击倒目标的敌将即可。最后值得一提的是过关后虽然可以自由更换任意角色挑战本关，但男性角色中能选的只有森兰丸，看兰丸这架势是要跟《真·三国无双》的“张郃姐姐”一较高下么……

3DS

火焰之纹章 觉醒

◆Nintendo◆S・RPG◆2012年4月19日◆1～2人

异传 绊の秘汤

进入条件：11月15日DLC地图（售价200日元）

子代角色的福利关卡来了！在之前的官网的投票中，最受欢迎的子代角色前两名分别是：男性——乌多（ウ-ド）、阿兹尔（アズ-ル）；女性——露姬娜（ルキナ）、塞雷娜（セレナ），本关派他们出战，到达西北的建筑物门口后就可以看到特别的浴衣装插画。另外敌我双方职业为剑圣（ソ-ドマスタ-）的角色，在战斗画面中皆会以浴衣姿态登场。2星难度的本关在战斗方面没有太多需要注意的，敌方剑圣的能力较其他兵种稍强，不过在第7回合之前他们都是不会主动进攻的（泡澡泡上瘾了……），所以玩家可以提前用远程武器将其解决。从第3回合开始，地图东、西、南、北四个方向会陆续出现少量敌援军，不过基本构不成威胁。

掌机王自由谈

集结了SEGA、NBGI和Capcom三大厂商知名角色的《跨界计划》已经发售了一个多月了，而在游戏发售前，古梓同学也在本栏目中做了展望，那么一个月以后的今天我们来看看作者对该游戏的评价吧。说起《跨界计划》，当初苍穹和毛老师日夜攻略该游戏时的场景仍记忆犹新，甚至于毛老师为本作特地买了3DS LL……起码从这点上看，该游戏的魅力都是相当大的。

文 古梓

旅人们的盛宴
——简评《跨界计划》

人一上了年纪，就容易缺时间。眼见咱也算是国内较早拿到《跨界计划》（以下简称《PXZ》）的那一拨人，可生生耗了大半个月才达成一周目通关，不免有点唏嘘。毕竟四十个小时左右的通关时间说长不长，说短也不短。对本作笔者感觉还算不错，虽然其中的确有这样那样的问题，但缺点和优点同样突出，以下就让笔者稍微简评一下本作的游戏素质吧。

继承和发展

现在大抵评价一款游戏，首当其冲的就是其音画方面的表现。初看本作画面并不算突出，尤其是当初官方公布的那些战斗动画截图总给人一种就算放在NDS上也能做出来的感觉。不过当你实际玩上手就会发现这种观点是相当要不得的，因为本作战斗动画方面的素质毫无疑问远远超过了NDS的表现力。其中无论是人物的细节质感，还是各种光影特效，又或者是全3D的背景均结合得恰到好处。而且动作极其流畅，五人乱斗场面更是火爆异常。硬要说问题的话，就是那场面过于混乱，导致你连自己操控的角色的出招都看不清，这种情况下笔者经常干的事情居然是无视那华丽的战斗场面，专心盯着右下角的提示，一旦出现三角符号赶紧按键（笑）。当然了，像这类纯点阵的2D绘图方式终归是有其局限性，在展现主角必杀技的时候往往因为镜头拉近的缘故而出现了许多马赛克，甚

至给人一种连NDS画面都不如的错觉也就在所难免了。

至于大地图的描绘依旧保持着前作《Nacmo×Capcom》（以下简称《N×C》）的风格，不过细节方面更加考究。有许多场景几乎是玩过原作的玩家一看就深有感触，例如《光明力量EXA》的巨大要塞内部、《樱大战3》的巴黎总部、《鬼泣3》的惨白魔界场景以及《宵星传说》最终迷宫古代塔市的三层构造。这些地图的还原度之高均令人惊异，说它们根本就是拿原有迷宫直接浓缩过来的毫不为过。表现力是有了，但细微之处还是有所缺失，本作大地图居然无法进行大幅度微缩，连视角也只能左右调整一下而无法做到360度调整，这就很令人郁闷。大地图无法微缩直接导致在场景复杂的地图上完全找不着北的尴尬局面，而视角调整倒还好点，至少本作的地图设置不会复杂到非作大幅度调整才能找到人的地步，但某些刁钻的角度还是限制了玩家的观察。

接下来说说本作声音方面的表现，如果说画面还不错，那声音方面就可以评为极好。毫不夸张地说，本作所选用的BGM之准确绝对令人满意，其中既有不少经典曲目，也混入了一些较新或者重新混音的BGM，只要是你对游戏有所接触，肯定会在其中找到不少共鸣。这其中既有《时之阶段》的悠扬动听，又有《Rocks》的热血激昂，可以说怀旧和时尚兼容，听得笔者是深深陶醉不能自拔。另外一个声音方面需要大书特书的就是本作的语音量，相比起《N×C》，本作的关键台词语音量增加了不少。不仅如此，惯例的开战前调侃和战后结算时感慨环节也没有落下，而且比起《N×C》，本作的战斗单位不再单一，参与对话的还包括该双人单位配备的单人单位以及拉上援护的另外一组双人单位，这些角色别管他们是否有存在剧情上的联系，上来都能好好调侃一番。不过笔者始终认为这类纯调侃的台词只是玩家烦闷战斗中的一种调剂，与其厚道地设置那么多搞笑语音对白，还不如把关键剧情部分的语音再加多一点。差点忘记说了，笔者建议有一定日语能力的朋友可以去看看角色图鉴，里面每个非大众脸角色都有大量语音，而且这些语音并非是将游戏内容中的部分摘录下来，而是完全独立录制的，看似是角色的自我介绍，却更像是他们在主动与玩家交流，其中还能听到不少有趣的东西哦，例如沙夜又一次提及的百一夜计划。

简化、限制和堆高

下面说说系统方面，第一印象就是过于简化。为什么这么说呢，首先一个是缺乏丰富的角色培养要素，每组双人单位的通常技完全是跟着等级提升习得，不需要特别配置，跟一脉相承的“《无限边境》系列”自行构建招式不同，所以在出战单位方面你只需要考虑该单位的装备以及单人单位方面的选择即可。也许你会说《N×C》的时候不就这样了吗，这有什么好奇怪的？可《N×C》好歹我方角色的特性各有不同，有的角色远近程均可，有的角色只能作远程攻击，有的只能作近距离战斗；本作呢，所有单位除了攻击范围有细微差别外，几乎不存在本质上的差异。还有一点大家需要注意，作为一款S・RPG，本作居然连出战单位和单位所处位置的选择都给简化了，一通流程下来，我们要做的几乎就是对话完直接拉上去干架。虽然针对掌机随时随地都能拿得起放得下的特性做出如此设置也无可厚非，可你能不能别面面俱到地都替我们考虑了啊。而且本作居然不存在我方角色阵亡的概念，只要不是关卡标明输不起的角色，其他角色一旦被KO，只需要派个满XP的角色移到其身边就能令其原地复活。游戏被简化到这份上，真令人不知道是该哭还是该笑。

说本作完全简化其实也不完全对，毕竟游戏中设置了很多让人玩起来更爽快的系统。例如拉上单人单位和另外一组双人单位作援护系攻击而形成的CROSS系统，一旦达成CROSS就可以完全定住敌人然后一通乱打。这设置有利有弊，因为一旦计算失误把敌人给

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

定在高空，那非但无法爽快地轰击敌人，反倒会令我方大部分招式落空，所以如何针对各种通常技性能进行合适搭配，从而准确地将敌人定在低空可以说是一大研究课题。另外，会心一击的设定之严格也时常令笔者抓狂，所谓落地前的一瞬间攻击时机非常不好掌控不说，一旦错过了还会造成连击中断，万一遇上那种自带屏障的家伙，你甚至就无法再继续追击下去了。

上面笔者也说过，本作角色战斗力设置得过于平衡，除了近身格斗系和射击系攻击提前量差别之外，每一组单位只要掌握了特性均可以实现高连击数。估计制作方也注意到了这点，所以才刻意追加了一个限制，那就是XP系统。游戏中无论是发动角色特技还是抵御敌人攻击亦或者是发动超大伤害的必杀技攻击都需要用到XP，而这XP还是全员共用的，于是，这XP该什么时候使用，如何使用便成了游戏中的一大问题。如此设定直接导致你在游戏中几乎所有行动都是为了尽快蓄满XP槽，以至于有时候你必须放弃一些看似强力的通常技，转而选择那种攻击力并不出众却能尽快蓄满XP的招式。同时，这样的设置也在很大限度上限制了一些角色的实力，就拿《异度传说》的KOS-MOS来说吧，在《N×C》时，这货绝对是最强作战单位，攻防就不说了，自带特技能再次行动，还能追加攻击次数，更销魂的是消耗特技所需的MP值只要用通常技攻击敌人就能马上得到补充，等于一无消耗低碳环保的清道夫，所以她可以轻松将我方其他成员远远抛在后面，自己单机上前砍瓜切菜如入无人之境；可本作的她不仅没了这些逆天特技，就连MP一项也没了，于是行动力不足的她即使攻防依旧逆天也只能在后面拣些软柿子捏。

根据前面这种说法，相信各位已经发现了一个问题，既然我方角色都这么强，那这游戏还有何难度可言？各位无须担心，因为本作用了一个并不高明甚至可以说令笔者深恶痛绝的方式来提高所谓的游戏难度——堆高敌人数据，最直观的就是第十话开始急剧增多的敌人数量，一战下来二三十个敌人完全不在话下，五六十个也是常理之中。而且游戏中存在多次强制拆分我方队伍的关卡，不仅把我方人员分拆成两三组，更要命的是连原先搭配得很好的单人单位也给打散了，不得不逼着你重新考虑技能搭配方面的问题。而随着我方人数的减少，敌人数量却是不减反增——你说难不难？好吧，其实也不难，不过是耗时长点而已。同理，游戏中还不断增加BOSS级角色的数量以及数据，后期动辄十几万HP的BOSS横在面前，别提有多烦闷了。就拿最终BOSS来说吧，变态的HP、无耻的攻击距离和几乎用之不尽的必杀技，还有那高得没谱的必杀技和复数攻击伤害数值以及异常风骚的站位，几乎每一项都是在故意欺负玩家的。不过一味堆高的结果造成了本作的战斗千篇一律，虽然敌人有重量的区别，但你会发现无论对付BOSS还是杂兵几乎都可以用同一套路，而且前期轻松打斗存下来的补给物资几乎就是为了后期疯狂嗑药所以准备的，整场战斗打下来毫无技术含量可言。当然了，或许到了二周目，在继续堆高敌人数据同时又拼命限制我方等级发展的局面下会逼迫你更多地考虑通常技的选择和发动时机，以达到最大限度打出会心一击的目标，但这已经是一周目后的事情了。

虚无和怀念

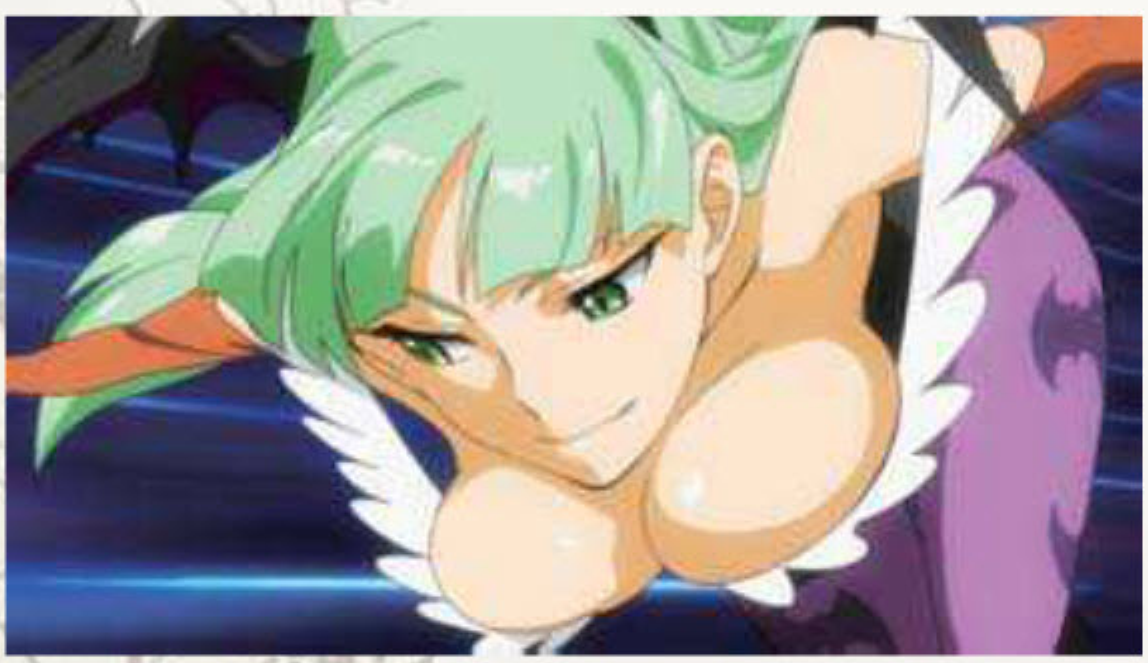
最后说说本作的剧情，老实说一周目通关下来，笔者居然对本作剧情毫无印象。记得在当初写《PXZ》前瞻的时候，笔者就曾担心本作剧情会走《N×C》的老路，结果不幸言中。如果说全程穿越之旅是意料之中，那全程剧情毫无看点就着实令笔者哭笑不得了。虽然游戏进程中的对话从来就不缺恶搞调侃，欢乐无比的剧情更是随处可见，可你总不能这么一路没正经地走下去吧。不知道是出于版权费用的考量还是其他问题，本作设置的那些所谓宿敌角色几乎没一个能刺激到笔者神经的；反观《N×C》，强敌一个接一个，三岛一八、豪鬼、魔王佐娜、黑女武神等BOSS，哪个不令人印象深刻？再看

《PXZ》，除去那些不会说话的家伙，剩下一堆外强中干的BOSS也毫无存在感。惟一一场令笔者稍微动容的剧情大概就是《洛克人X4》的爱丽丝在梦世界中降临的那一幕，她劝说ZERO放弃抵抗，为了创造一个属于他们的理想世界，逼得ZERO因为自责和愧疚近而丧失斗志，当ZERO终于鼓起勇气选择战斗时，却只能目睹爱丽丝的再次离去，那种感觉很是令人心酸。

原作穿越得不给力也就罢了，可原创敌人看上去霸气十足到头来也不过是插科打诨的主儿，这就令人忍无可忍了。拿《N×C》来说，沙夜一人的存在感几乎可以敌过本作的四人组，从她阴谋掠夺有栖零儿的血，到利用自己召唤出实验体九十九，以及最后发现她不过是逢魔组织的一枚棋子毫无自我可言，当她失败后微笑着要零儿给予自己最后一击时，话语中流露出的悲壮无奈与之前的洒脱狡猾形成鲜明对比。而且《N×C》原创主角零儿和小牟这一对的设定也很是不错，虽然游戏流程这二人也不过是吐槽和恶搞的戏份比较多，但从结局回过头来看就会发现这一路都在铺垫二人的关系，直到最终关卡才全面爆发出来。当初因为沙夜的出现逼得零儿的父亲正护不得不以死抗争，而害死正护的人却是小牟，所以多年来，小牟表面看上去没心没肺其实一直负罪在心，她一心培养零儿却没料想到当年牺牲搭档的那一幕如今又要重演。那一刻小牟本想着牺牲自己也要阻止零儿的自杀行为，却不料零儿早就知道这一切，他从来没怪罪于小牟，一下子两人的心结总算解开。说实话，那一幕很能打动人心。

再说本作的两位原创主角，天斋小吾郎和黄龙寺美依还是摆脱不了外表光鲜内里空虚的设定弊端。虽然美依体内隐藏的黄龙寺之力的谜团一直贯穿剧情始终，奈何相关刻画并不深入。黄龙寺一族以前曾用过秘宝经界石引发了什么，当时是天斋流忍者的先祖阻止事态恶化，所以这么多年来天斋流的后人会一直保护黄龙寺也就不无道理了。这一代小吾郎表面上是因为受到黄龙寺家族的资助办起了自己的私家侦探事务所，所以才半推半就地担任黄龙寺家千金美依的私人教师，实质上他还是在监视和保护黄龙寺血脉继承者，以防什么时候经界石再次被发动——这段看似很有历史感的剧情在游戏中只是一笔带过着实可惜。如果说剧情中还有那么一些亮点，便在于理想世界这个主题上，其实利用经界石可以打破世界境界线的基础，从而令所有世界融合到一起，这大概就是所谓的理想世界。可面对最终选择的时候，我方这群流浪的旅人们全员都选择了维持现状。尽管自己的世界并不理想，尽管战斗还在继续，但那里有等待着自己回去的人们，也有必须自己亲手了结的战斗。试想想，这一主题要是升华一下，本作在剧情上的内涵度绝对能上升不止一个等级。

最近笔者发现一个奇怪的现象，身边不少朋友在讨论《PXZ》的时候都或多或少提及要抽空补完这其中的某部原著游戏，或许这一切都是拜《PXZ》所赐吧，虽然其素质并不是特别高，但它确实让吾等老玩家深深怀念了一把，这才有冲动想要通过补完那些经典游戏来重拾过去的感动。



本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

玩家点评

3DS 勇气原点 飞翔妖精

厂商：Square Enix　类型：RPG

评论人：魔王　评分：9.5

本作对得起“神作”二字，在各方面都做到了极致，场景和BGM的完美结合让本作可以当作艺术品来欣赏。流程算上支线可达80～100小时，且全程支持语音，各个分支不仅将人物关系完全阐明，能得到相应的隐藏职业无疑也是一大福利。

本作的战斗简洁明朗，BP系统让战略部署提升了一个档次。24个职业没有绝对的互补关系，玩家可任意建造自己的阵容，并且可以相互学习各职业的辅助技能，使得技能搭配更为充实。

游戏在系统上对新玩家的帮助很大，你可以通过强力的好友来提升职业等级或一路秒杀BOSS，也可以优先发展村庄获得强力装备和技能来提升战斗力，虽然有作弊的嫌疑，但大大缓解玩家初期的压力，使玩家有动力将游戏继续下去。

本作惟一不足的地方可能是练级有些辛苦，每次都需要手动对角色进行操作，时间长了大拇指会酸痛，如果能有个自动战斗选项的话可能会更轻松些。

总体来说本作绝对数得上3DS目前高素质的RPG之一，如果你想体验最纯粹的RPG乐趣，那么本作绝对是不二选择！

PSP 核心危机 最终幻想Ⅶ

厂商：Square Enix　类型：RPG

评论人：PSP2000　评分：9

对于PSP上第一款《FF》正统新作来说，一切语言都显得苍白。自从七代首次登陆PS主机以来，“《最终幻想》系列”真正地达到了一个新的巅峰，而本作就是这巅峰的延续。

作为《最终幻想Ⅶ》10周年纪念作品，本作自然不含糊。开场的高质量CG动画、优美的音乐，让老玩家们一下子泪流满面。本作的画面在当时的PSP里算是高水准了，人物建模和场景贴图很完美，光效果尤其突出。战斗系统方面，D.W.M系统很独特，随机出现的属性效果对于战局有着重要作用。魔石合成在七代的基础上进一步完善，装备上多样化的元素让游戏更加耐玩。对于倾向于A·RPG的本作而言，个人感觉游戏代入感更强。不足之处在于打击感稍显偏软，音效质感稍差，游戏视角比较小，有些甚至零视角。除开这些，本作真心厚道。

我相信，当植松伸夫作曲的片头菜单音乐再次响起时，当年用PS见证《FF》辉煌的玩家一定会感慨万千。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

硬件短消息

2012年最受玩家关注的事情是什么？毫无疑问就是任天堂新主机WiiU的发售了，美版WiiU已经在11月18日正式上市，说到家用主机的周边，WiiU的前辈Wii可谓创造了主机周边种类的世界记录，相信没有哪台主机的周边能有Wii这么多，不知道WiiU这次能不能继承前辈的优良传统，再次成为周边商青睐的主机呢？由于主机周边不在本栏目讨论之列，所以还是看看本期有什么实用的掌机周边新品吧！

栏目主持
酷洛洛

文 钢琴

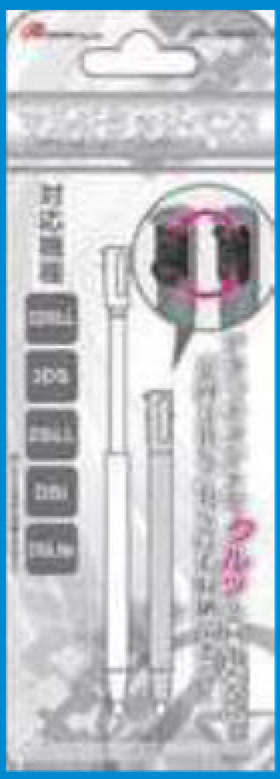
迪士尼名角色主题保护壳/保护包

品名：ディズニ–キャラクタ– TPUカバ– for ニンテンド–3DS LL ミッキ–&ミニ–（ハ–ト）
出品：Nintendo
对应机种：3DS LL
官方价格：1480日元

迪士尼名角色主题周边系列又出来卷钱了，这次推出的是3DS LL专用的保护壳和保护包，两种不同产品各有两种不同款式的图案，虽然都是清一色的米奇和米妮，但姿态截然不同，特别是紫色那款保护包的设计尤其适合少女。由于保护壳是透明色的，所以套在除黑色以外任何颜色的3DS LL上都能起到装饰作用（壳上的装饰图案上黑色的部分比较多，所以不太适合黑色机）。

3DS/NDS系列通用触控笔2代

品名：3DS/DS用 マルチタッチペン2
出品：Answer
对应机种：3DS/DS
官方价格：580日元



称霸掌机市场的NDS系列掌机，虽然游戏性之强无庸置疑，但其硬件上的一些小瑕疵也是一直让广大玩家头疼的地方，例如触控笔就是，不仅笔头容易磨损，还十分容易遗失，另外，Answer推出的这款NDS全系列通用的触控笔，可以安插在任何一款型号的NDS或3DS主机内，其工作原理很简单，只需要在笔尾部分设置一个可活动的特殊的卡口就可以了。

3DS LL专用内藏大容量电池包3DLL

品名：3DS LL用大容量内藏バッテリ–パック“メガバッテリ–パック3DLL”

出品：Gametech

对应机种：3DS LL

官方价格：3780日元

经过数月的等待，3DS LL专用的内藏电池包终于上市了，Gametech这款大容量电池包容量为3500mAh，为3DS LL原配电池的两倍，满电状态下使用时间为7小时~13小时（视3DS LL工作状态而定），基本满足喜欢外出征战的朋友的需求，本品还附带了专用螺丝刀和螺丝，方便用户安装，有一点需要注意，安装本品后3DS LL的形状会改变，所以使用不了3DS LL的扩展右滑杆。

3DS LL硅胶握把

品名：3DS LL用グリップ“シリコングリップ3DLL』”

出品：Gametech

对应机种：3DS LL

官方价格：1340日元

本品由广受欢迎的3DS硅胶握把变化而成，使用硅胶材质的好处是手感舒服、安装简便、不伤及机器本体、并且还有一定的保护作用，针对3DS LL的巨大体积，握把部分的比例也有所增加，握感更佳。

PSV全家包

品名：PSVita Pull 'N Go Folio

出品：PDP

对应机种：PSV

官方价格：29.99美元

还记得早几辑给大家介绍过的3DS全家包吗，身边一些朋友见到介绍后马上在代购网站上买了，并表示十分好用，因为它能把3DS相关乱七八糟的东西都井井有条地塞在一个小小的包里，PSV用户们也不用急，本辑就给各位推介这款PSV全家包，结构上比之前的3DS全家包更为整齐，PSV本体有个独立的保护套，全家包的一侧是卡带槽，其余空间用来摆放PSV的电源适配器、耳机啊、电池包之类的杂物，一目了然，相当实用

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

转眼已经快要到年底了，传说中的世界末日也就要到来了。对于靠掌机盈利的商家来说，今年真的是末日般的一年，掌机一直没破解，价格持续稳定下降，库存多了真的亏不起。不过对于玩家来说，有什么能比这时期更适合入手主机呢？现在就来看看近期的市场概况吧。

经过大半年的等待，任天堂的首款采用高清标准的游戏主机WiiU终于和大家见面了，这次率先上市的是美版，不用说都知道，发售当天很多卖场都大排长龙（这些对WiiU充满期待的人当中还有个提前一个月开始排队的铁杆任饭），纽约的任天堂专卖店还派出了大量Mii来撑场。

新机发售，随之而来的肯定是任饭和索青等等团体之间的口水战，这一点无论是国内还是国外论坛都不例外，WiiU才开始发售没几天，国内水货商暂时没有动静，网店上的价格都乱七八糟，最高的居然去到接近7000，真的当人是傻多速了。

下面回来掌机市场，PSV黑色港版Wi-Fi价格有所回落，白色Wi-Fi还是老样子，报1800左右，以往一直没有报价的白色3G版，现在报2100左右，一个字，贵，看来白色PSV要到有新色出来的时候才会降了；其他配件走势平稳，索尼官方PSV专用耳机新颜色就要上市了，手头没好耳塞的朋友可以考虑下，价格100左右。

神游3DS已确认在12月上旬在国内开始销售，让人觉得意外的是，神游居然跳过了3DS，直接上3DSXL，并且首发红金、白色和灰黑三种颜色机器上都有特殊图案，俨然一副限定版的姿态（虽然只有红金色才号称真限定版），带电源适配器（日版无此物），并内置了《超级马里奥3D大陆》和《马里奥赛车7》两款中文游戏，据说还兼容港版游戏，售价才1699人民币，实在太厚道，连暂时不想换加大码的笔者都想来一台了，不过估计很多朋友都和笔者一样，只是“想”而已吧，毕竟对于锁区的3DS来说，日版游戏还是最优先需要考虑的因素。

PSV明明已经降至发售价水平了，居然现在还在往下跌，这么白菜的价格哪里像个拼机能的次世代主机啊。索尼官方发布了2.0系统以后，据说封堵了核心漏洞，破解状况更加不乐观了，国内的玩家们有得熬了。

商家们说起PSV就是一肚子郁闷，这价格到底还要往下降到什么程度啊？现在市面上已经充斥了很多二手PSV，一般都是直接当二手卖或是直接充新卖，毕竟现在还没有翻新的。这些机器的价格普遍在1200以下，这也严重影响了全新机器的价格，目前全新的PSV零售价已经差不多跌到1500了，商家们为了抛货，利润都压得很低，在这种恶性竞争下，大家生意都不好做。玩家们倒是多了很多选择，预算足就买全新的，预算稍低就买二手充新的，其实因为不是翻新机所以质量区别也不大，主要区别在于售后服务上，各位玩家自己斟酌吧。PSP－

3000仍然保持良好的销量，价格目前稳定在900～950不等。

3DS目前的情况属于矮子里面充高个儿，销量还看得过去，不过比起当年PSP的辉煌还是差远。目前零售价格大概1100左右，只相当于一部中低端智能手机的价格，相当低廉了。在价格和软件质量的双重优势下，3DS的销量远超PSV，普及率也还看得过去，现在整个掌机市场真的就靠它撑场面了。3DS LL价格仍然保持在1400以上。

配件方面今年应该不会有太大变化了，等过年再看看情况吧，具体价格参考推荐报价吧。目前绝大部分商家的盈利点都在家用机上，掌机的利润真的很薄，没破解真的是硬伤啊，希望能早点有所改观吧。

年末各种掌机的销售都开始了提速，PSV价格还在以微弱的趋势下调，目前一些出货快的商家已经拿到了低于1400的批发价，实际的销售在1450元左右，而白色主机也像之前所说的那样的话因为美版《刺客信条Ⅲ 自由使命》的发售而推出了游戏的同捆版。白色PSV主机加上游戏和4 G存储卡的价格在1950元左右，但是主机单独发货的价格还是较高，而且由于《刺客信条Ⅲ 自由使命》的游戏本身素质并不高，很多玩家不愿意搭配购买，因此还是选择黑色主机加8 G存储卡和自己喜欢的游戏比较合理。而红色和蓝色两款新颜色目前市场上还是反应冷淡，价格也在黑白色之间，喜好与否就是见仁见智的问题了。

3DS方面大屏化的LL已经是主流，日版1450远的价格也十分稳定，只是偶尔还是有人会选择美版主机，然后搭配烧录卡。目前主流的烧录卡分别是R4，AK2以及DSTWO。对于不准备常玩NDS的玩家来说选择价格最低的R4即可，一般售价在70元左右，而后两者分别是150元和230元，目前三种烧录卡都已经可以通过升级对应4.40系统，只不过升级过程需要用到老版或老板的NDSi主机，所以务必在购机时一次性测试好。3DS目前比较热门的三款游戏价格又都是高高在上，其中《跨界计划》和《勇气传原点》由于供不应求的原因炒得比较高，都在500元上下；而《动物之森》则是因为出货两没有之前《马里奥》等大作那样充分而导致了价格上升，不过因为有e Shop的数字版，有条件又不想等待降价的玩家可以考虑下载。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS (美版)	3DS (日版)	3DS LL (日版)	PSP go	PSP-3000	NDSi	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1080	1100	1460	–	900	–	40	60	100
北京	绿洲电玩	1030	1080	1450	850	890	890	70	110	190
上海	新亚电玩	1100	1150	1400	–	900	–	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1180	1495	1080	990	880	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1080	1100	1480	1100	880	700	70	90	140
安徽合肥	大拇指电玩	1140	1150	1580	1000	960	700	55	90	155
广西南宁	光派电玩	1150	1250	1550	1150	900	650	80	120	200
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1200	1500	1200	900	800	60	110	180

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G（无锁）	3G（锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡 (16G)	记忆卡 (32G)
广州	打机王	1695	1850	1470	120	175	295	465
北京	绿洲电玩	1450	1950	1580	135	230	340	520
上海	新亚电玩	1600	2000	1930	140	210	330	450
江苏苏州	哇靠电玩	1490	1880	1680	120	190	295	490
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1450	1780	–	120	180	280	480
安徽合肥	大拇指电玩	1600	1790	1690	140	180	320	480
广西南宁	光派电玩	1520	1900	–	150	220	360	560
福建厦门	玩高数码电玩	1480	1650	1550	150	200	320	500

游戏万花筒
GAME KALEIDOSCOPE

乌冬
提供

连邦军M65夹克&吉翁军N-3B大衣登场！

Cospa预定推出两款《高达》题材的新冬装。两款都是来引用原作“捏他”的军用服装，第一款是现实中M65夹克的连邦军版本，夹克使用厚实的材质缝制，非常有正规野战服的感觉。胸前有连邦军的军徽刺绣，而袖子和领子的内侧都采用了和连邦军军服一样的酒红色的设计。夹克售价为16590日元，预定在2013年1月下旬发售。

第二款是吉翁军版本的N-3B大衣，N-3B大衣一般是给在起飞甲板工作的士兵使用，有着非常好的耐寒效果。这款大衣由专门的军用服装工厂制作，正面的军阶刺绣和背后的文字都采用了反光素材，方便穿着者在指挥MS起飞降落时让机师容易识别（笑）。大衣的售价为18900日元，预定在今年12月下旬发售。

酷洛洛 提供

玩电影里面的游戏！

迪士尼《无敌破坏王》中的原创游戏登场

前段时间上映的迪士尼动画《无敌破坏王》，相信不少同学都去电影院观看了吧？对小编来说，本片绝对是今年最佳的动画电影，这部以游戏为主题的改编作品十分适合我们这些游戏迷观看。话说作品中虽然穿插着各种游戏明星，如索尼克、隆、吃豆人等，但真正作为本片舞台的三款街机游戏：《快手阿修》、《英雄使命》、《甜蜜冲刺》其实均为迪士尼在电影中的虚构作品。不过想玩到这些原创游戏，其实并不是难事。迪士尼的宣传手段也非常高明，在电影的官方网站上，便放上了这三款原创游戏的专页，玩家可以在以下链接（http://disney.go.com/wreck-it-ralph/#/games）中进入其游戏专页，选择这三款游戏进行游玩。不过电影中的《英雄使命》以及《甜蜜冲刺》，在游戏页中的同名作品就显得简陋得多，倒是《快手阿修》这款复古游戏设计得原汁原味。

▲迪士尼官网上的游戏专页。

另外不只是网页版，有iOS设备的同学也可以下载它们的APP，迪士尼提供了两款相关的游戏APP供玩家下载，一款是免费的《快手阿修》（Fix-It！），另一款则是包含《Fix-It！》在内的三款小游戏合集《无敌破坏王》（Wreck-it Ralph）售价也仅需6元人民币，这样大家在iPhone或者iPad上都可以玩到了。下面提供这两款iOS APP的下载二维码，各位只要使用二维码扫描APP进行扫描即可获取地址。

▲网页版《快手阿修》的截图。

▲iOS版截图。

▲iOS《Fix-It！》下载二维码（免费下载）

▲iOS《Wreck-it Ralph》下载二维码（付费下载）

马里奥化身小文具！

半夏
提供

马里奥作为这个全世界最著名的水管工，却从不修理水管，主要工作就是拯救公主，偶尔开开赛车、打打网球、做做运动。现在他化身为可爱的文具来捞外快了，以《超级马里奥3D大陆》为主题的周边文具扭蛋近日发售了。全部共八个种类包括印章、圆珠笔、便签、橡皮等等都是既好看又实用，喜欢马里奥的玩家肯定已经心动了。

▲管道型圆珠笔，不知会不会通往隐藏关卡。

▲问号砖块套装，扭开之后是实用的橡皮擦。

▶砖块？原来是印章，不知道撞一下会不会碎掉。

◀▲小纸片收集罐子，以不同角色为主题的小纸片让人舍不得使用。

▲主题便签，可以配合夹子使用哦。

▲主题便签，可以配合夹子使用哦。

马里奥的相关周边当然不只有这些主题文具，过去也有许许多多，以上只是冰山一角。下面让我们稍微看几个过去的周边，一起体会马里奥的魅力。

▲马里奥遥控赛车，车身贴纸需要玩家自己动手，打造一辆属于自己的赛车。

▲通过移动玩具本体将里面的小弹珠移动到迷宫中央，这个怀旧的小玩具小编们都玩过哦。

▲各种栩栩如生的手办。

胧月
提供

日本最强“召唤师”决定！《卡片召唤师》官方日本全国大赛ALL JAPAN CEPTER'S CUP召开

11月3日，东京EnterBrain本社举办了3DS游戏《卡片召唤师》的官方全国大赛。本次比赛把9月和10月的国王杯、王女杯两次比赛的32强集结一处，决出日本最强的“卡片召唤师”。

决赛全过程在视频网站niconico上予以直播，参赛的四名选手分别是王女杯第15位的**もっち–**、王女杯第5位的**ジャック**、王女杯第13位的**ロカ**和国王杯第9位的**りょうちゃん**。在进入决赛前，主持人先进行了大赛规则说明，并展示了决赛选手的卡组。当**りょうちゃん**的卡组出现在大屏幕上时，引发全场大笑。这是因为其牌组中的怪物卡只有**パウダ–イ–タ–**一种——简单来说，这是一个对使用技术要求非常高，但用好以后能发挥出极强效果的极端型卡组，不成功便成仁。在之后的实际比赛中，该卡组也确实发挥了超强的作用，不过最后冠军却由决赛选手中惟一使用地属性卡组（其他三人均为风属性）的**ロカ**选手摘得。他在比赛的序盘到中盘均一点点稳步地积攒力量，最后凭借魔法卡**マジックブ–スト**爆发，锁定胜局。

冠军的奖品为一台拥有原创刻印的3DS LL和奖杯，并且获得官方授予的《卡片召唤师》下载地图的作成权，之后日版玩家们就可以下载到他所制作的地图了。

▶担当游戏系统设计的神宫孝行和剧本作者坂本正吾担任本次解说。

◀获得本次冠军的**ロカ**选手接受大宫Soft的铃木英夫颁奖。

▼选手准备室中陈列着卡片创作。

游戏美图秀

栏目主持 白菜

踢足球拯救世界，玩机器人拯救世界，L5似乎特别喜欢将一些小事放大成影响全人类生死存亡的恐怖阴谋。不过吐槽归吐槽，游戏本身还是有其独特的乐趣。本辑的《纸盒战机W》图集就让各位玩家好好欣赏一下战机以外角色的魅力吧。

阿鲁：这还真是真实还原了游戏中的场景，被敌人盯上后无论如何都跑不掉。

酷洛洛：有啥好跑的，撞上去揍死它们，这可是活生生的经验值啊！

阿鲁：说得轻松，敢情不是你做攻略是吧……

阿鲁：很萌的一幅图，不过灰原裕也的表情怎么感觉特别猥琐……

半夏：飞鸟酱，离开那个猥琐男，来姐姐的怀里。

酷洛洛：我现在才发现原来大空广有这么长根呆毛……

阿鲁：戴厚眼镜的妹子果然都很漂亮，遥妈妈GJ。

阿鲁：亚美美在新作中的戏份太少了，严重抗议！杰西卡穿两套比基尼这是要闹哪样？

白菜：那是泳装样式，服了你哟。

栏目主持：苍穹

本辑主题 狼

▲《MGS》里的狙击手Wolf相信让无数玩家难以忘怀。

同样是作为犬科类动物，狼相比有“人类最亲密的朋友”之称的狗而言要凶猛得多，灵敏的听觉与嗅觉、快速的奔跑能力以及群体间的相互配合令它们成为荒野上最恐怖的猎手之一。在《安徒生童话》、《格林童话》等文学作品中，狼往往是作为狡猾、险恶的形象出现，但大多没有落得好下场，而广为人知的故事“狼来了”则是出自《伊索寓言》。游戏界中狼的形象就要丰富得多了，比如《大神传 小小太阳》中的白狼“小照”就非常可爱。之前本栏目也介绍过《饿狼传说》、《古惑狼》、《超人狼战记》等作品，下面再来回顾几款与狼相关的经典游戏。

特别推荐

苍狼与白鹿 元朝秘史

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	SLG
游戏年份	1993年

本系列曾与《三国志》、《信长之野望》并称为光荣公司的“历史三部曲”，游戏名称取自蒙古族现存最早的历史文学长卷《元朝秘史》的开篇文字——“长生天化身为苍狼，它的妻子就是圣洁的白鹿”，而系列最为国内玩家所熟悉的也是第3作《元朝秘史》。本作的舞台相比其他同类游戏要广阔得多，覆盖整个欧亚大陆，不同地域的气候、兵种、特产品等特点在游戏里也体现得淋漓尽致。除了作为主角的成吉思汗所统领的蒙古族外，玩家还可以选择镰仓幕府、罗马帝国等势力，值得一提的是不同势力的BGM曲风也大相径庭，非常具有民族气息。MD版的各项指令、资源项目都由简易图标表示，初上手的玩家需要好好熟悉一番。本作的内政与地域气候息息相关，结合气候特点在农产品、畜牧产品等项目上分配人口才能获得最大的收益。而买卖特产品则是资金的最重要来源，通过商人甚至可以雇佣军队。子女的作用也尤为关键，由儿子统管领土时不会发生反叛，女儿则可以嫁给手下的将军。在作战时，不同文化圈的武将所擅长率领的兵种也不尽相同，合理配置才能发挥最大战力。此外游戏中还有独特的后宫系统，攻占敌国后就能将其皇后纳入后宫。遗憾的是这个魅力独特的系列已经与《水浒传》、《太阁立志传》等SLG名作一样，被如今的KT遗忘在九霄云外了……

▶本作独特的后宫系统告诫着玩家——生儿育女也不容易（汗）。

野狼行动

原机种：ARC | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

游戏类型	STG
游戏年份	1987年

这款由Taito开发的作品堪称老牌的光枪射击游戏，采用专用的特殊框体，枪械操作器则是仿造乌兹冲锋枪的外型制作，按住扳机便可连续射击，侧面的按钮则是用来发射大威力的手雷。故事发生在南美，某国突发武装政变，总统和大使馆的官员尽皆被恐怖分子囚禁，玩家作为佣兵需在代号为“野狼行动”的任务中展开救援作战。游戏中共有6个舞台，包括雨林、村落、机场等不同场景，战场画面右侧会显示本关需要击倒的敌人数量（包括士兵、飞机、装甲车等）、人质数量以及玩家当前的残弹量。无论是作为主武器的冲锋枪还是手雷都是有弹药限制的，玩家不能像同类游戏那样拼命扫射，必须保证命中率并收集场景中的补给，攻击场景中的道具或动物也会掉落补给，不过若是误伤平民则会扣血。如果弹药耗尽，纵使玩家的血量仍很充足也是会Game Over的，只不过结局画面变成被俘而非战死。游戏的难度不低，直到后来移植PCE才支持双打也是一个不小的遗憾。

▶战场上不时还有救护队和平民跑过，注意不能伤及他们。

战场之狼Ⅱ

原机种：ARC | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

游戏类型	STG
游戏年份	1990年

▲载具战的引入让2代的战斗更为火爆异常。

《战场之狼》初代是1985年的老作品，Capcom为玩家带来了一款经典的纵版射击游戏，其获得的成功在街机上引领起了一股纵版STG风潮。作为续作的2代采用CPS1基板，硬件的提升也带来了更加火爆刺激的画面。本作一改前作主角的独狼风格，参与任务的“狼之力量”佣兵小队有三名成员，游戏也支持最多3人同时作战。系统方面，本作加入了血槽，不再是一碰即死的设定；强化道具可以供玩家更换武器，或是提升枪械的威力和火力范围；玩家可以抢夺敌人的载具作为己用，包括吉普车、快艇甚至坦克（多人搭乘时可以使用更多载具上的武器），而且乘坐载具时受到攻击，自己的体力槽是不会削减的。由于没有紧急回避的操作，面对敌人的枪林弹雨玩家必须积极移动，并利用好场景中的掩体才能保证自身的安全。本作后来收录在PSP游戏《卡普空经典收藏合集》中，可以通过竖着拿PSP，让原版的画面比例重现。

超级漫画英雄

原机种：ARC | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

游戏类型	FTG
游戏年份	1995年

本作是由Capcom公司在CPS2基板上制作的经典格斗游戏，登场角色网罗了Marvel旗下的众多知名漫画英雄和反派人物，包括金刚狼、蜘蛛侠、绿巨人、美国队长、万磁王等等，这些角色大多拥有五花八门的特殊能力。本作的系统相较其他正统FTG更加奔放和自由，除了传统的轻、中、重拳脚之分外，角色还可以冲刺和高跳，高跳时同样能进行华丽的连击。由于角色倒地时并非无敌状态，玩家还必须利用翻滚动作来避免被对方追打。消耗1条“无限槽”可以发动强力的特殊必杀技，或是在被对手攻击命中时发动反击技。游戏还引入了宝石系统，6种不同颜色的宝石效果各异，红色的强化攻击力、紫色的提高防御力、绿色的回复体力、蓝色的回复无限槽、粉色的加快行动速度、橙色的则是发射特殊的飞行道具。使用宝石的时机由玩家把握，对手拥有的宝石被打落后也可以为我方所用所用。正是本作的大受好评，才为后来的《漫画英雄对街霸》、《漫画英雄对卡普空》等作品打下了坚实的基础。

▶金刚狼的特殊能力是三角跳，以及受创时能够回复少许体力槽。

栏目主持 乌冬 文 koflover

笔者每次在准备《游戏边缘地》栏目的稿件时都会思考一个问题：每次介绍的都是NDS的应用软件游戏，时间一久的话没有游戏可选该怎么办？虽然手机和3DS平台也有不少此类游戏，但手机游戏质量层次不齐，而未破解的3DS游戏要介绍起来也不太方便。不过，应用软件游戏的重点在于它的内容，与平台的机能关系不大，即使是NDS游戏也是有研究价值的。

地震DS 72小时

地震DS 72小时

软件介绍

在NDS的众多应用软件游戏中，有很大一部分游戏都是与急救应变有关的，比如人工呼吸、外伤处理，以及本次我们要介绍的有关地震防范的《地震DS 72小时》。这一方面说明日本的安全防范意识比较强，游戏厂商也给予了足够的重视；另一方面说明成年人也是NDS的用户群体，毕竟这些安全防范工作主要还是要靠成年人身体力行的。

地震防范

我们知道日本是一个地震多发的国家，所以日本人的灾难防范意识可能也要比其他国家的人强一些，小学生都要经过严格的灾难防范演习，而小区自治会（类似于我国的社区）也会定期为每个家庭普及防灾常识。著名的《绝体绝命都市》系列就是以灾难逃生为题材的AVG，玩家在娱乐过程中也能学到许多有用的常识。而这款《地震DS 72小时》则是非常严肃的教学类游戏，几乎没有娱乐功能，这也是为了向玩家灌输“地震防范儿戏不得”的理念吧。

挑战都市（チャレンジシティ）

这是一个模拟地震灾难的挑战模式，玩家需要正确回答一系列问题后才能过关，意味着玩家在这场模拟地震中生存下来。首先玩家需要选择身处的灾难阶段，一共有地震发生前（地震の起きる前）、地震发生期间（地震发生直后）、等待救助期间（サバイバル

期）、灾后重建期（复旧と再建期）这4个不同的阶段。玩家在选择完灾难阶段之后接下来还要选择所处的场所，分为住宅街、商业街（ビジネス街）、郊外和避难场所这4大区域，每个区域又有详细的子分类。由于这款游戏是日文的缘故，即便玩家掌握了专业的地震防范知识也未必能全部回答准确，但毕竟这是性命攸关的大事，玩家还是值得去借助翻译手段仔细推敲下每个问题的。

防灾事典

该模式就是一般应用软件游戏中的辞典模式，玩家可查询的内容不但包括地震防范常识，同时也包含有一些地理方面的知识。查询的方式有两种，一种是根据系统的词条分类提纲，由几个大范围的词条分类一步步向基本的子分类定位，看起来非常有条理；另一种则是根据日语的五十音图进行查询，这个功能对我们就没什么用了。

防灾力检定

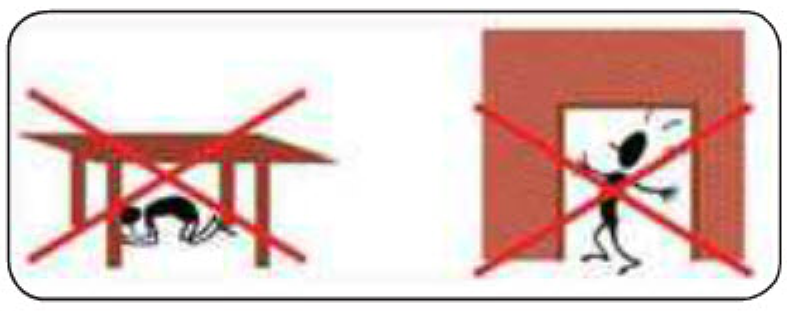
这个模式与“挑战都市”模式一样都是问答内容，不过与“挑战都市”模式不同的是，防灾力检定这个模式的问题是综合性质的，分为初、中、高级三个不同的阶段。如果玩家想要顺利通过测试，一定要对各方面的地震防范知识有充分的了解才行。

地震自救

虽然我国不像日本那样频发地震，但这并不意味着我们就可以没有地震防范意识。要知道汶川、玉树的惨剧并没有过去多久，毕竟天有不测风云，多了解一些灾难防范知识的话，不但可以有效自救，也有可能挽救他人的生命。日本之所以能够有效控制每次地震的伤亡人数，一方面离不开当地政府的积极救助措施，另一方面与地震防范知识的普及也有很大联系。

地震虽然具有强大的破坏力量，但只要人们能够冷静处理险情，还是有很大生还可能的。当破坏性地震发生时，住在楼房的居民应当迅速关闭电源和火源，以免酿成更大的火灾事故。躲在桌子底下是完全错误的，应当迅速靠在沙发、立柜、冰箱等大型重物家具旁边，身体蜷缩在角落形成一个三角空间，这就是俗称的“生命三角区”。这样的话，当墙壁坍塌的时候会先倒在大型重物家具，不会直接砸向人体，增大了生还可能性。不过生命三角区并非完全可靠，毕竟当楼层完全坍塌的时候，这些大型重物家具也会发生移动，这时候同样会面临危险。

很多时候无论是地震还是其他自然灾害，本身所造成的破坏力比较有限，但由于人们受灾时过度惊慌失措，选择跳楼等错误的逃生方式，甚至是发生相互拥挤踩踏事件，结果酿成了更大的伤亡。无论面对任何灾难，一定要保持冷静，尽量选择安全的逃生路线，在逃生时千万不要贪恋财物。如果无法逃生的话，在“生命三角区”避难时要想身体蜷缩起来，保护好头部和腹部，如有烟尘的话也需要掩住口鼻。



除了进行正确的逃生和避难外，事先准备好灾难应急物品也是非常必要的。带有加强橡胶指垫的棉线手套可以使幸存人员凭借双手挖开碎石和瓦砾，避免被废墟掩埋；压缩饼干、冰糖和熟花生米是非常好的应急食品，金属罐装的饮用水也非常必要，如果有婴儿的话还需要准备奶粉、奶瓶、尿片等婴儿用品；应急蜡烛不但可以提供照明，还拥有火种、检测氧气含量等功能，比应急灯更加有用；超薄保温雨衣可以保持人体体温，甚至在缺水的时候可以储存雨水供饮用；高频哨可以用来向远方呼救，大大节省了因呼喊而耗费的体力。在这一切准备妥当的时候，还要准备一个高强度尼龙袋，用来随身携带这些灾难应急物品。

大家好，又是酷洛洛介绍萌妹子的时间了，话说193辑中由胧月请来的我们的配音MM鄢知做嘉宾，反响不错哦，不如我一辑把我们的女编半（酷洛洛随即被某女编暴打七七四十九回）……咳咳，回到正题了。这次请来的嘉宾，其职业可以说是Cosplay界的“铁匠”，之前还参加过广州的天下聚会哦，现在就让我们请她上来吧。

金鱼姬

昵称：金鱼姬
年龄：18
身高：150cm
生日：3月5日
职业：兼职女仆、Cos道具制作
星座：双鱼座
性格：有点懒
喜欢的游戏：《仙剑奇侠传》、《空之轨迹》、《零之轨迹》、《口袋妖怪》
喜欢的动漫：《Clannad》、《未闻花名》、《未来日记》、《罪恶王冠》、《刀剑神域》等
喜欢的颜色：咖啡色
喜欢的电影：暂无
喜欢的音乐类型：慢歌
喜欢的异性类型：稳重但有阳光气息的人
口头禅：我神马都不知道吖

游俏小筑

金鱼姬：大家好吖，我是金鱼的说，别以为我是金鱼就想把我扔到鱼缸里去喔。我是一个新手COSER，最近都埋头在COS道具和服装中，有兴趣的可以来找我交流哇。

酷洛洛：话说为什么叫金鱼姬呢？不会是跟《悬崖上的金鱼姬》有关吧。

金鱼姬：其实是因为我的名字里面有金鱼这两个字的音，然后很多人都开始叫我金鱼了，后来实在想不到昵称就直接用金鱼这个名字了，我也很喜欢《悬崖上的金鱼姬》这个故事的说，不过现在有人恶搞成悬崖上的菠萝鸡了……

酷洛洛：菠萝鸡……

金鱼姬：因为《悬崖上的金鱼姬》的主题曲有一句歌词是“ポ-ニヨ、ポ-ニヨ”读出来就好像菠萝、菠萝的读音，所以就变成菠萝鸡了。

酷洛洛：囧。

酷洛洛：我看金鱼姬好像喜欢不少Falcom的游戏呀。

酷洛洛：因为我比较喜欢玩RPG，而且喜欢看剧情的发展，我最喜欢的游戏就是《空之轨迹》，每一部的剧情发展会使你忍不住去玩下一部了，而我本身对3D无法驾驭吖，因为玩3D的话我会头晕，所以很多游戏我都没办法去玩，国内的游戏我也有喜欢的捏，那就是《仙剑奇侠传》，之前都有一直追着玩，可是直到《仙剑四》我就没办法去玩了，一直觉得很遗憾，最近就在玩PSP的《伊苏7》，感觉也是很不错的。

酷洛洛：另外你也写了《口袋妖怪》，不知道游戏里你最喜欢哪只PM呢？

金鱼姬：最喜欢皮卡丘！一直在努力等待NDS然后玩《口袋妖怪 黑·白》版！

酷洛洛：等待NDS……

金鱼姬：问别人借了一台……等邮寄中。

酷洛洛：不如到时候买3DS吧，玩NDS游戏也是妥妥的。

金鱼姬：3DS我晕吖，无法驾驭3D吖。

酷洛洛： 金鱼姬最近有没有在追什么新番？

金鱼姬： 最近在追《刀剑神域》、《邻座的怪同学》和《绝园的暴风雨》的说。

酷洛洛： 其实我也问过之前的嘉宾，如果有一天你被困在《刀剑神域》的游戏里，你会做什么呢？

金鱼姬： 应该会去研究招式什么的，当然也会升级烹饪技巧，毕竟游戏里有好多稀奇古怪的食材在现实吃不到的。上阵打仗什么的我觉得我是去做炮灰的……临场应变能力巨差。

酷洛洛： 话说你不是做COS道具么，怎么不考虑像动画里的莉兹贝特那样做个铁匠？

金鱼姬： 既然是去到游戏里面，可以无拘无束做现实做不到的事情，当然要更加把握那样的机会吖。现实道具都可以做到了， 何妨不在游戏里做些现实没办法实现的东西捏。

酷洛洛： 之前提到制作COS道具，不知道金鱼姬向读者可不可以介绍具体是做什么呢？

金鱼姬： 就是将动漫里面人物使用的武器、防具、饰品之类的东西在现实中用材料去“具现化”。虽然有些难度很高而且有些未必能弄出来，所以都要尽量做得接近原版，细节的话像是那种凹凸感和渐变都会想方设法的做出来，尽量都是做得比较轻便和容易携带。因为我也是COSER，明白道具和衣服原版是很重要的，因为出的角色是自己很喜欢的 在出的同时都不会想要毁了那个角色在自己心目中的形象。

酷洛洛： 金鱼姬做这个有多长时间了？

金鱼姬： 都已经开始了半年了，之前都是做自己要用或者基友用的，不过最近也开始接道具单做了。

酷洛洛： 不错哈，做自己喜欢的东西还可以赚点小钱。

金鱼姬： 对吖，而且也可以解决别人的需要。

■金鱼姬的道具制作过程。

酷洛洛：话说之前在广州的天下聚会看见你呢。

金鱼姬：对吖，那次是应邀和基友去cos游戏的角色。

酷洛洛：那天看你在台上走来走去，下来还有和机友们合照，辛苦了。

金鱼姬：其实那天还蛮开心的，可以说是和机友的小聚吧，见识了很多游戏爱好者的热情，也认识了很多朋友。

酷洛洛：话说如果有机会，你敢不敢一个妹子去参加这种“阳盛阴虚”的机友聚会呢（笑）

金鱼姬：我觉得我会瞬间被湮灭掉~~那都是机友大大们的聚会吖，我只是玩那几个游戏而已。

酷洛洛：放心吧，机友们会抓住那几个游戏的话题不放和你搭话的。

金鱼姬：哈哈，我觉得我素颜很挫没人认得我。

酷洛洛：话说前阵子是光棍节，金鱼姬那天怎么过呢？

金鱼姬：光棍节那天我去了东莞做JOB去了。

酷洛洛：做什么JOB？

金鱼姬：只是cos的兼职啦，是去网吧的商业演出。那天出的是《英雄联盟》的黑暗之女安妮。

酷洛洛：哈哈，我觉得你挺适合cos安妮的，那有没有抱着大熊。

金鱼姬：熊还在制作当中的说，要从买布开始做不然不原版，那天就只有穿着衣服没有书包也没有小熊。

酷洛洛：金鱼姬本身有没有玩过LOL？

金鱼姬：有吖，最近都在玩皎月女神。

酷洛洛：哇，好意外，这英雄不容易操作的说。

金鱼姬：觉得打后期没什么作用，打高端局的话也很容易被杀死。

酷洛洛：可怜的我只会玩牛头人、石头人还有狼人，都是上手向。

金鱼姬：都是肉，我只会玩脆皮。

酷洛洛：哈，好了，这次时间又差不多了，最后麻烦金鱼姬和各位读者说几句话吧。

金鱼姬：这么快就到时间了吖，各位读者想要知道更多萌妹的讯息要继续关注《掌机王SP》喔，当然想要关注我可以关注我微博（HTTP://WEIBO.COM/U/1778183787），下次有机会再和你们分享我生活里各种各样有趣的事情喔，那么再见啦（>///<）。

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail：pgking@263.net

栏目主持：苍穹

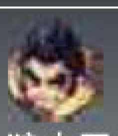
白金殿堂

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

刺客信条Ⅲ 自由使命

白金 1　金杯 1　银杯 21　铜杯 22

◆Ubisoft◆ACT◆2012年10月30日
◆白金难度：4◆白金所需时间：约22小时
◆在线或联机奖杯：有◆硬件要求：无


狼来了

白金综述

除了网战的奖杯需要花点时间来练级外，其余的单机部分奖杯都可以说是唾手可得的，建议玩家将收集道具类的奖杯留到通关后再去取得，流程中如果路过收集点也可以顺便收集，不过最好自己记录一下，否则不记得哪些是取得过的话还要再跑一遍去确认是很浪费时间的。因为有玩家遇到通关退出游戏后无法读取存档的BUG，而且几率还不低，所以大家通关后最好不要退回到主菜单。

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	Platinum Trophy	取得除本奖杯以外的所有奖杯
银杯	Sequence 1	完成Sequence 1
银杯	Sequence 2	完成Sequence 2
银杯	Sequence 3	完成Sequence 3
银杯	Sequence 4	完成Sequence 4
银杯	Sequence 5	完成Sequence 5
银杯	Sequence 6	完成Sequence 6
银杯	Sequence 7	完成Sequence 7
银杯	Sequence 8	完成Sequence 8
银杯	Complete Aveline's Story	一般结局路线通关
金杯	The Truth	进入真结局路线
银杯	Complete 100% of all Mission Constraints	所有主线任务达成完美同步要求（请参考上一辑的流程攻略）
银杯	Human Shields	累计用敌兵抵挡敌人的枪击10次
铜杯	Diarist	收集所有日记
铜杯	Egg Hunter	收集所有鳄鱼蛋
铜杯	Statuette Collector	收集所有玛雅雕像
银杯	Persona Collector	收集所有的刺客硬币、宝石、巫毒人偶
银杯	Machete	装备短刀Sugarcane Machete在15秒内杀死5个士兵（不能用连杀系统）
铜杯	Climber	累计攀爬8848米
铜杯	Survivor	遇到鳄鱼时累计成功使用5次QTE
铜杯	Charming	累计魅惑50个NPC
铜杯	Disguised	累计在更衣室切换身分50次，据点中的更衣次数不计算在内

奖杯	名称	获得方法
铜杯	Shipmaster	在海上贸易中同时拥有8艘船（买满8艘船后要退出海上贸易）
铜杯	Swamp Queen	不接触地面在10根树枝上奔跑（推荐在第八章取得）
铜杯	Tree ninja	从树上完成15次空中暗杀
银杯	What is she doing?	以贵妇身分累计在屋顶上杀死7个士兵
铜杯	Notorious	以刺客身分在新奥尔良活动10分钟（站在原地10分钟即可，期间不能读档或重开）
铜杯	Deadly Haystack	在草堆中用吹箭累计杀死50名士兵
铜杯	Umbrella	用贵妇身分特有的遮阳伞吹箭累计杀死25个士兵
铜杯	My 1st Dressing Chamber	购买一个更衣室
铜杯	Buy All Dressing Chambers	购买游戏中的所有更衣室
银杯	Thief	累计偷5000块钱（建议贿赂贪官然后再偷回来）
铜杯	Hangman	用鞭子累计使用10次捕食者的动作来杀死士兵
铜杯	Mushroom Queen	收集所有的解毒蘑菇
银杯	Poison	利用狂暴吹箭驱使一个敌人一次性杀死5个敌人
铜杯	Hanger	在新奥尔良地图中央广场的绞刑台上用鞭子勒死一个敌人（绞刑台的位置标注在收集地图上）
铜杯	RHP Master	在游戏中的所有鸟瞰点上按○键更新地图
银杯	Business Woman	完成所有商业竞争者（Business Rival）的分支任务
银杯	Pirates	完成所有船员（Ship Crew）的分支任务

奖杯	名称	获得方法
银杯	Bayou Fever	完成所有沼泽热病（Bayou Fever）的分支任务，需要救助后续的9个病人
银杯	Liberation	完成所有解救奴隶（Free Slaves）的分支任务
铜杯	Predator	在树上进入鹰眼模式用吹箭杀死一个敌人（该奖杯可能会遇到BUG，笔者在树上进入鹰眼模式就自动取得了）
铜杯	Fighter	线上模式中累计进行100次战斗
铜杯	Power master	线上模式中累计进行30次宝箱点任务
银杯	Completionist	线上模式中将玩家等级提升至上限

难点奖杯打法

The Truth
金杯

如果将隐藏在新奥尔良、沼泽以及奇琴伊察地图中的公民E（共5个）全数干掉，那么将通关画面途中突然出现的最后一名公民E杀掉就能进入本作的真结局路线。只要移动到地图中的指定区域，那么系统就会出现特殊的语音来提示玩家，地图中也会出现绿色的区域，公民E就藏在绿色的区域里边。其中新奥尔良藏有2个公民E、沼泽藏有2个（其中一个在流程任务中必定会遇到）、奇琴伊察则藏有1个。

Human Shields
银杯

会射击的只有士兵，而且需要和士兵拉开一定的距离时他们才有可能举枪，推荐找两人一组的士兵下手，触发战斗后不断奔跑引诱其中一个士兵开枪，看到士兵头上的红色图标变成黄色后证明他开始举枪，此时要迅速靠近另外一名敌人按×键将其擒获，接着艾芙琳会自动完成用敌人挡枪的动作。射击过的敌人再射击时需要装填子弹，为了节省时间可以直接将射击的敌人杀了然后再去找下一组目标。

What is she doing?
银杯

先以贵妇身分引来一大群敌人，然后跑到据点的二楼将他们杀死即可，据点外围的一侧有斜长的阶梯供玩家移动。

Climber
铜杯

找一面爬不上去的墙壁，然后用橡皮筋固定好R键，再用其他方法将左摇杆固定在推前的方向挂机即可。

Charming
铜杯

先魅惑任意一个NPC，带着他找到另外一个可以魅惑的NPC，然后轮流着魅惑这两个NPC即可快速取得。

Tree ninja
铜杯

Poison
银杯

取得Tree ninja的前提是必须用刺客身分且装备袖剑，要躲在大树的树枝上（不能站在V型的树杈上），且不能使用双重暗杀。推荐在第三章的主线任务“Vanishing Slaves”里刷，来到杀死全部敌人的环节时先躲在树上，然后按L键锁定（有玩家反应不按L键锁定的话不累计杀敌数），按□键飞扑而下将敌人杀掉后迅速躲到树上，等小地图周围的一圈变成黄色即可狙杀下一个目标。建议优先杀掉最远处落单的白衣士兵，他的攻击意识比较高，被敌人发现后想逃走时会受到他的阻拦。注意全灭敌人后不能选择读档，而是要完成任务，否则不会累计杀敌数，重复这个任务2～3次即可。

取得Poison的推荐任务同样是“Vanishing Slaves”，还是来到全灭敌人的环节，这次用狂暴吹箭对着上面提到的那个白衣士兵射击，接着就可以等着奖杯弹出了。

Machete
银杯

装备Sugarcane Machete，然后引来一大群敌人，丢个烟雾弹，之后连打□键吧。

Deadly Haystack

铜杯

新奥尔良地图右下方有一个极佳的地点，具体位置用文字“草堆”标示在新奥尔良的收集地图上。用吹箭杀死驻守在这里的四名士兵后，顺着收集地图上的箭头方向一直跑，直到遇到两名士兵后停下来将他们杀掉，接着再跑回去草堆的地方，驻守在那边的四名敌人会刷新。如果想节省点买吹箭的金钱，杀死敌人后可以搜身碰碰运气。

Hangman

铜杯

捕食者的发动条件是玩家需要站在高处，然后用鞭子长按△键将敌人拖到自己的下方，接着艾芙琳会做出特殊的动作将鞭子狠命一扯籍此来勒死敌人。注意有时候会因为敌人的距离太远，敌人可能刚刚被拖到自己的下方就挣脱了，此时要再次长按△键来将他勒死。

Fighter

铜杯

Power master

铜杯

Completionist

银杯

第一次进入线上模式后系统会让玩家选择阵营，有刺客（红色）和圣殿骑士（蓝色）这两种，画面中提示选择圣殿骑士会有额外的好处，刷奖杯的同学就选圣殿骑士吧。接下来要选择任意一个地方作为自己的据点，系统会自动检测玩家所在的地方，笔者选择了离自己比较近的香港作为据点，可以得到一些练级时的便利。

地图上的图标主要分为两种，一种是战斗用的普通图标，另一种是提升人物能力的宝箱点。先来说说战斗图标，因为在自己的据点战斗会有经验值加成，所以基本上只在据点战斗，点击据点后由上至下出现三个选项，分为是战斗、在大地图上高亮显示玩家当前取得最多点数的城市（基本没用的一个功能）、退出多人模式。如果不是在据点，那么只能点选最上面的战斗。宝箱点的作用是提升人物的能力，地图上仅有几个宝箱点，进入后先从下方选择任务，每种任务对应提升的能力和提升量都是不同的，具体的可以从任务明细中查看。任务有参与人数（Agent Needed）以及寻宝能力（Pillaging Required）的要求，人物的数量和个人的能力满足要求时才能进行任务，开始任务后需要经过一定的时间（Cooldown），人物才可以重新战斗，剩余时间可以在战斗前的选人画面中查看。

提升玩家等级的思路是先在据点消耗光所有人物的行动点数，然后在30分钟的回复倒计时期间利用宝箱点来提升人物的能力，人物的等级和能力升级后在战斗结束后会取得更多的经验值。

“Diarist”等收集相关奖杯

铜杯

第一章结束后开启日记的收集，日记（共30页）的第1和13页会在流程中取得，3张地图中都散布着日记。

杀死流程中的第一只鳄鱼后开放鳄鱼蛋的收集，鳄鱼蛋共12个，流程任务中取得1个。

进入第三张地图“奇琴伊察”后开放玛雅雕像的收集，玛雅雕像共10个，其中2个在流程任务中取得，分别在第四章最后一个任务的水中、第六章的最后一个任务中。

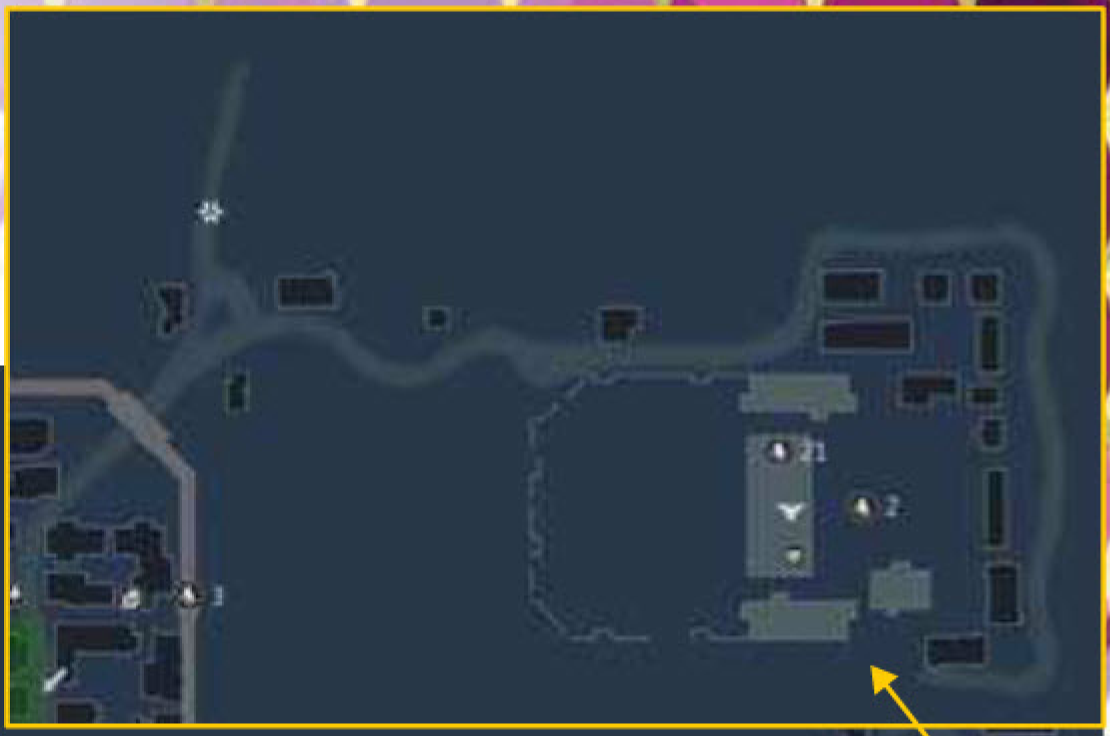
进入第四章后将开启三个收集要素，分别是：1.宝石——所有身分都会在地图显示宝石图标，但只有在贵妇身分时才可以通过魅惑目标取得宝石，全10个都在新奥尔良地图；2.刺客硬币——只有在刺客身分时地图上才会显示图标，杀死目标后搜尸取得，共10个，沼泽有3个、新奥尔良有7个；3.巫毒人偶——只有在奴隶身分时地图上才会显示图标，需要从目标处偷窃取得，共10个，沼泽和新奥尔良中各有5个。

在沼泽地图完成分支任务“沼泽热病”（详见流程攻略第二章的最后部分）后开启解毒蘑菇的收集，蘑菇共10个，全部都在沼泽。

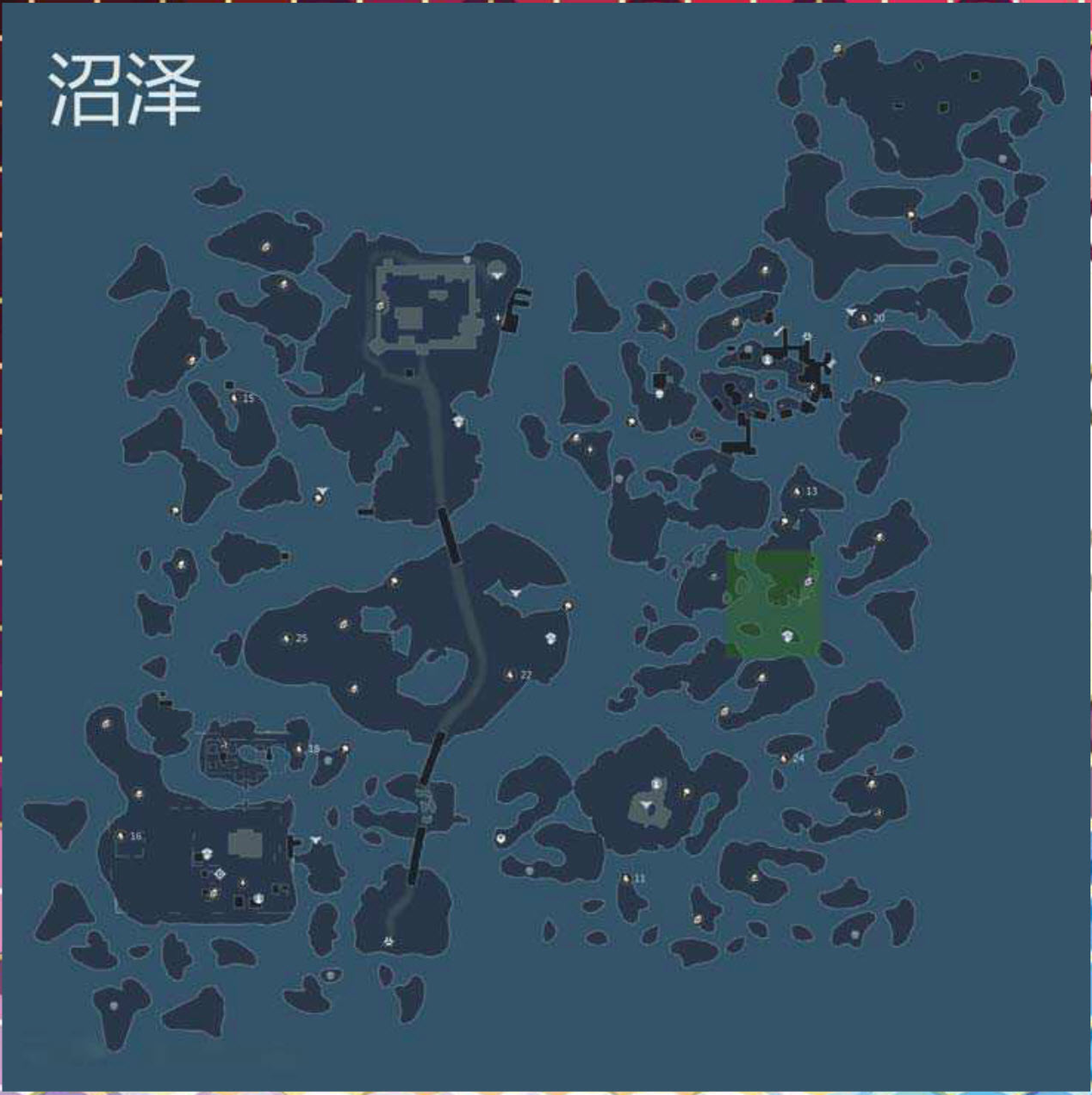
收集的具体位置请查看后面的地图，图标的解释参看上辑攻略。

收集地图

注：地图中绿色的区域为公民E藏匿的区域

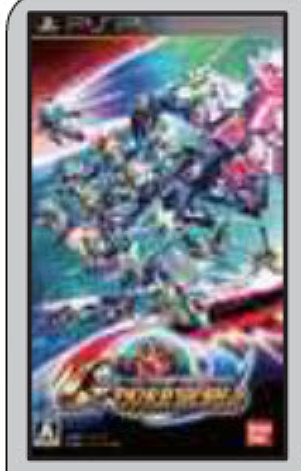


沼泽



2012 TV GAME大赏 玩家评选 候选掌机游戏名单及介绍

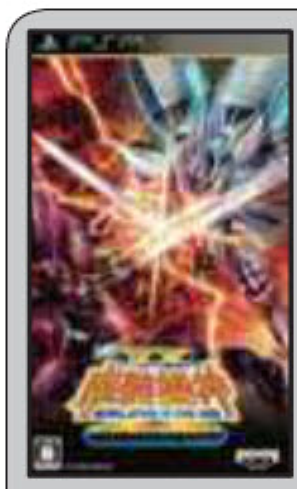
PSP



游戏名 **SD高达G世纪 超世界**

厂商：NBGI　类型：SLG

系列最新作切合时令地加入了《AGE》、《独角兽》新剧场等作品的新机体，采用全新的双故事模式展开流程。近 900 种机体和 500 余名角色的登场令高达迷大呼过瘾，游戏的系统更加成熟，界面也在前作的基础上进行了优化。



游戏名 **超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅱ 邪神启示录**

厂商：NBGI　类型：S·RPG

《魔装机神》的正统续作，安藤正树作为国际组织的一员投身新的战斗。虽然属于《机战》外传，但玩法更偏向传统战棋，属性相克、方向和高低差等设定都一应保留，策略性和画面均十分出色。

游戏名 **超级弹丸轮破2 再见绝望学园**

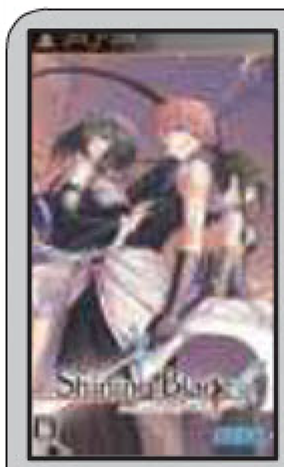
厂商：Spike Chunsoft　类型：AVG

舞台从初代的学园来到了南国小岛，16 名新生们一入学就要参加内容为自相残杀的修学旅行。游戏的剧情十分优秀，写作“辩论”读作“战斗”的审判推理过程富有动作性。流程节奏良好，看似复杂的探索和小游戏极具代入感。

游戏名 **那由多的轨迹**

厂商：Falcom　类型：RPG

“《轨迹》系列”最新作，继承以往的世界观展现出逐步拓展的冒险世界。游戏系统更近似于《双星物语》，关卡设计得十分巧妙，场景虽然不多，但关卡结构会随着季节发生变化的设定非常有趣。



游戏名 **光明之刃**

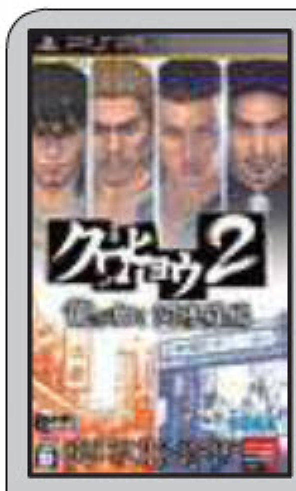
厂商：SEGA　类型：RPG

Tony 系的《光明》角色齐聚，一同演绎光明之力驱散黑暗、灵魂之诗拯救世界的壮烈史诗。游戏画面华丽，音乐动听，借鉴《战场的女武神》的战斗系统更具策略性，部位破坏等新要素也相当有趣。

游戏名 **启魂者**

厂商：Image Epoch　类型：RPG

以反抗神机教会的启魂者组织的视点来表现剧情，主人公法雷鲁一行将借助魂之力与强大的教会进行抗争。强调角色魅力的本作在技能系统上独树一帜，正、外两篇的流程紧凑，虽耐玩度有待提升但节奏感非常好。



游戏名 **黑豹2 如龙 阿修罗篇**

厂商：SEGA　类型：A·AVG

右京龙也去美国拳坛历练一年后再度回到神室町，游戏的舞台分为东京和大阪两个场景，关东和关西的武装势力再次在政治阴谋下激斗。游戏的各种收集和挑战要素依然丰富，格斗流派也进一步得到细化。

游戏名 **数码宝贝世界 复原**

厂商：NBGI　类型：RPG

《数码宝贝》15 周年纪念作，游戏的分支任务非常丰富，收集和养成数码宝贝很杀时间，原作迷不容错过。数码宝贝的死亡系统是一把双刃剑，既能刺激玩家收集各进化链的欲望，也有一点虐心。

游戏名 **第2次超级机器人大战Z 再世篇**

厂商：NBGI　类型：S·RPG

《破界篇》时隔一年之后的续作，作为完结篇，其剧情饱满度和关卡数量方面都进化不少，前作中进行了一半的原作进度也终于给了完整交待。本作的 SR 条件形式更为多样，难度也比前作有所上升。

游戏名 **纸盒战机W**

厂商：Level-5　类型：RPG

登陆 PSP、PSV 双平台的系列正统续作，收录更多机体，战斗爽快度进一步提升。走迷宫的多种遇敌方式、排位战等新要素都是优于前作的地方，剧情中穿插大量动画，追加了丰富的攻击模式值得赞许。

注：文中出现的游戏名均为《掌机王SP》本书译名，而选票上的译名均以主办方《游戏机实用技术》杂志社为准，与《掌机王SP》存在部分出入，为防止投票时混淆，特此注明。对大赏活动详情还不太清楚的玩家，可参看本辑的封二。

※游戏排名不分先后，按首字母顺序排列

机种	本书译名	选票单对应名称
PSP	启魂者	灵魂驱动者
PSP	数码宝贝世界 复原	数码宝贝世界 数字化
3DS	王国之心3D 梦中坠落	王国之心3D
3DS	新・光之神话 帕尔蒂娜之镜	新・光之神话 帕尔提娜之镜
3DS	新・超级马里奥兄弟2	新超级马里奥兄弟 2
3DS	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境 3D
3DS	立体动物之森	跃出 动物之森
3DS	纸片马里奥 超级贴纸	纸片马里奥 贴纸之星
PSV	DJ Max Technika Tune	DJMAX旋风 曲调
PSV	机动战士高达SEED 激战宿命	机动战士高达 SEED BATTLE DESTINY
PSV	Persona4 黄金版	女神异闻录 Persona 4 黄金版
PSV	无瑕传说	圣洁传说R
PSV	小小大星球	小小大星球PSV
PSV	伊苏 塞尔塞塔的树海	伊苏 塞尔塞塔树海

PSV

游戏名 **DJ Max Technika Tune**

厂商：Cyberfront　类型：MUG

人气音乐游戏《DJ Max》最新作，玩家要跟随酷炫的曲目节拍按键，体验与音乐融为一体的 DJ 乐趣。本作借助 PSV 的触控操作充分地还原了街机感觉，演奏系统新颖别致，曲目风格遍及日本、北美、欧洲等世界范围。

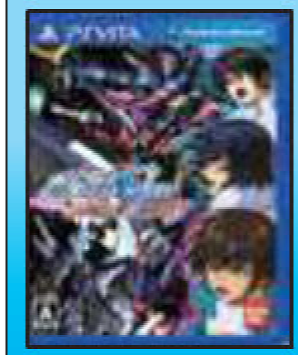
游戏名 **Persona4 黄金版**

厂商：Atlus　类型：RPG

漂亮的场景和人物完全体现了 PSV 的机能，音乐动听，Persona 收集、任务完成和多结局多周目的设定极具耐玩度。游戏在原作基础上追加的新角色、新剧情和新 Persona，配合各种休闲小游戏，更加丰富了原作内容。

游戏名 **机动战士高达SEED 激战宿命**

厂商：NBGI　类型：ACT



“《高达战争》系列”初次登陆 PSV 平台，玩家可以在联合、扎夫特等势力中选择其一，化身为原创机师加入各个知名战场，完成各式任务。机体的细节非常丰富，引入 COST 值概念后令性能不高的机体也有了自己的发挥空间。

游戏名 **初音未来 女歌手计划 f**

厂商：SEGA　类型：MUG

人气音乐游戏系列最新作，高品质的建模、精心设计的舞蹈和华丽的舞台效果带给玩家华丽的视觉享受。曲目方面完全采用了新歌，并针对 PSV 的机能加入触控操作。DIVA 房间和 AR 摄影都让初音的魅力直接与玩家互动。

游戏名 **街头霸王对铁拳**

厂商：Capcom　类型：FTG

精选两大人气 FTG 的角色同台共斗，保留了《街霸》的画面风格和优秀的打击感。游戏采用了 2 对 2 的组队战系统，两名角色间能够打出华丽的攻击连携。本作采用了最新更新版本，角色间的平衡性有了一定的加强。

游戏名 **无瑕传说R**

厂商：NBGI　类型：RPG

NDS 平台同名作品的“良心”强化版，觉醒了前世记忆的少年少女踏上寻找自我之旅，以悲喜交织的剧情再次给玩家带来感动。角色培养和战斗系统均大幅度进化，愤怒状态和防御反击的设定让动作类的战斗更为出彩。

游戏名 **仙境传说 奥德赛**

厂商：GungHo　类型：ACT

以经典网游《RO》衍生出的狩猎类动作游戏，各职业的动作对原作有着忠实的还原。本作讲述人类与巨人的存亡之战，画面优秀，战斗爽快，支持最多 4 人联机协力。怪兽卡片系统作为游戏的强化核心，有着良好的育成自由度。

游戏名 **小小大星球**

厂商：SCE　类型：ACT

人物造型可爱，机关独具匠心，强大的关卡自创功能依然保留。麻布仔要在机关遍地的平台型关卡中腾跃攀援，并依靠 PSV 的特殊机能完成解谜。故事模式流程虽不长，但道具收集和无伤通关等深度要素都令游戏相当耐玩。

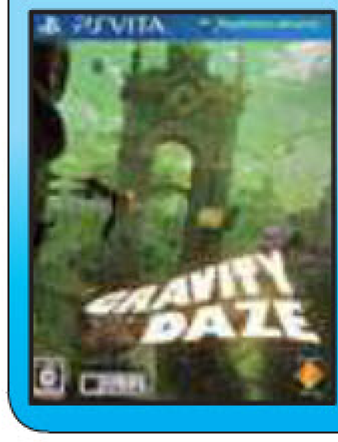
游戏名 **伊苏 塞尔塞塔的树海**

厂商：Falcom　类型：A・RPG

亚特鲁在前往树海时失去了记忆，进而在朋友们的帮助下再次踏入树海，找回记忆并探求树海之谜。三人战斗系统提升了游戏的爽快度，新加入的 Flash Guard、Flash Move 等动作让战术性得到了深化。

游戏名 **重力异想世界**

厂商：SCEH　类型：A・AVG



少女黑猫在蒸汽朋克风格的虚构世界展开冒险，随时改变重力方向令看似平平无奇的关卡变化多端，全流程紧凑且毫无重复感。法式漫画的剧情表现方式极富个性，数量众多的支线任务进一步丰富了游戏的世界观。

3DS

游戏名 火焰之纹章 觉醒

厂商：Nintendo 类型：S·RPG

系列在掌机平台久违的原创新作，大胆地引入了双人协力系统，令原本的支援效果更加丰富，同时也以四种难度的选择满足了新老玩家。官方提供了丰富的 DLC 下载，玩家可操控历代角色，并在全新的战场地图上征战。

游戏名 跨界计划

厂商：NBGI 类型：S·RPG

本作的魅力点自然是 NBGI、Capcom 和 SEGA 三大软件商旗下的众多人气角色，采用与“《无限边境》系列”相似的战斗系统，玩家可让自己喜欢的角色组队，手动输入指令对敌人展开华丽的连续攻击。

游戏名 立体动物之森

厂商：Nintendo 类型：ETC

两周时间内销量破百万的怪物级软件乐趣依然，玩家要扮演一位新上任的村长对村子里进行各种建设。游戏虽然没有明确的目标，但丰富的素材令建设项目非常自由，多样化的服装进一步丰富了收集要素。

游戏名 生化危机 启示录

厂商：Capcom 类型：A·AVG

回归系列原点的一作，恐怖气氛和剧情均打造得非常优秀。流程以章节为单位推进，众多向系列以往作品致敬的设定和谜题很容易唤起老玩家的好感。支持 Wi-Fi 远程联机的突袭模式非常刺激，育成要素也丰富耐玩。

游戏名 王国之心3D 梦中坠落

厂商：Square Enix 类型：RPG

加入大量收集要素的全新《KH》，美丽梦幻的迪士尼世界大冒险再次展开。玩家可收得各式圣灵类食梦者，让索拉与利库跟它们形成华丽的连携特技或属性强化。利用键刃和场景间的互动也能做出更加复杂的动作。

游戏名 新·超级马里奥兄弟2

厂商：Nintendo 类型：ACT

“《新马》系列”最新作，游戏拥有超过 80 个关卡，马里奥大叔以收集金币为主题展开冒险。本作支持联机冒险，双人模式中含有独特的系统和动作。官方为游戏追加的后续 DLC 也极富挑战性。

游戏名 新·光之神话 帕尔蒂娜之镜

厂商：Nintendo 类型：ACT

融入射击和动作两种要素的大手笔游戏，关卡流程分为空中战、地面战和 BOSS 战，9 大类神器以及下属分支极富收集和研究乐趣。3 对 3 的组队式联机火爆刺激，操作以及特技和神器的选择具有一定竞技性，AR 卡片的引入更丰富了玩法。

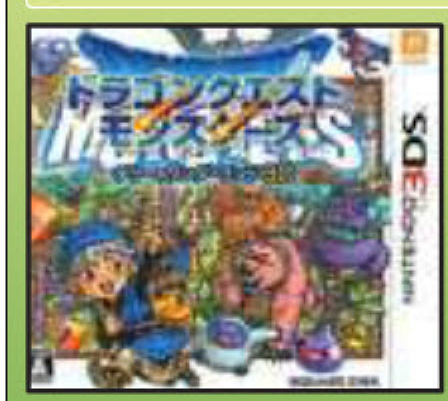
游戏名 勇气原点 飞翔妖精

厂商：Square Enix 类型：RPG

《光之四战士》的精神续作，音乐动听，战斗系统朴素而充满策略性。玩家可使用“勇气”指令透支自己的行动次数，以综合调整敌我的行动顺序。通信功能可直接借用朋友的高等级职业技能，大幅提升交流乐趣。

游戏名 勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D

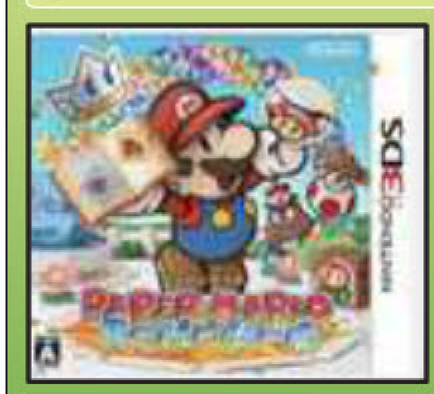
厂商：Square Enix 类型：RPG



采用《DQMJ2》的收集育成系统对初代的复刻作，600 多种怪物和自动生成的迷宫提升耐玩性。支持 Wi-Fi 对战的战斗引入了全新的“连携”和“相杀”系统，而参战怪物从 3 只增加到 4 只对战术安排产生了极大影响。

游戏名 纸片马里奥 超级贴纸

厂商：Nintendo 类型：A·AVG



《纸马》最新作，马里奥为了寻找狂欢节上纷失的皇家贴纸再次踏上冒险。游戏的核心在于贴纸的收集和制作，收集到的贴纸可在战斗里发挥各种作用。发动平面变幻可让纸片风格的场景 2D 化，对应的解谜极为有趣。

掌门人

话说在调查中看到各位读者朋友关于攒钱经历的描述，本人感慨万千呢。话说回来，以现在的消费来衡量游戏机和正版游戏，其实也都不算贵了，只是大家还处在学生阶段。当你可以轻松地享受游戏带来的欢乐时，相信大家也都会为一个又一个填不完的游戏坑发愁啦。另外呢，由于下辑开始《掌机王SP》内容增加到288页，制作周期则延长到20天，每辑和大家见面的间隔时间便会多五天，而这里当然还是继续收录我们玩家的喜怒哀乐啦，写在回函表上，发来和大家交流吧。

美剧

话说我接触的第一部美剧是《越狱》，一共四季+特别篇，我总共看了10遍……《行尸走肉》总感觉比电影版丧尸题材更现实，不知道小编们平时都看什么美剧？

苍穹: 《越狱》前两季是不错，第三季开始剧情功力就直线下滑了。《行尸走肉》的一大亮点就是突出在末世时人性的善恶，一些与原作漫画有所出入的桥段也值得称道——比如对肖恩这个角色的重塑造。

半夏: 我追的无非那么几步《老爸老妈浪漫史》、《打工姐妹花》、《摩登家庭》、《CSI》，美剧的话果然比较喜欢看喜剧。

胧月: 民工片《生活大爆炸》应该是最流行的。

阿鲁: 看过的好多美剧都是两个字的，比如《越狱》、《迷失》、《英雄》……不过最近只看《生活大爆炸》了。

马修: 阿鲁果然被胧月的“民工片”三个字说中了么……

超人

昨天去饮水处喝水，看龙头太朝下了想向上扳，一不小心力用大了，水龙头就断了，我是超人吗？

上海 何匡洲

胧月: 先恭喜你获得了上辑的TGS奖项。然后这水龙头是否需要你赔偿？如果要，那还印证了有得有失的道理。超人什么的，洗洗睡吧。

白菜: 喝自来水？兄弟好肠胃。不然掰断饮水机的水龙头也不算超人啦。

阿鲁: 当年饮水机对我来说的惟一作用就是泡方便面。

马修: 鲁叔一直买水喝，这土豪不是一般人能比的。顺便，如今鲁叔在家修真，病因是多种多样的，所以说呢，大家引以为戒吧。

只言片语 对《雷电十一人》很有兴趣，玩过前几作，看过动画很热血，很对我胃口。（东莞 Magic）

掌门话题

那些年我们损坏的掌机

LIKY NDS刚发售那会，单位第一时间买了台，评测完正常功能后，打算再做过拆机解剖的报道，结果……拆完了装回去后，机器开不了机了，至今这尸体仍躺在自己抽屉里……后来再也不敢随便拆机了。

酷洛洛 记得以前GB时代用坏了一个电源适配器，严格来说应该是坏了一半，只要使用的时候不小心碰到适配器的线，就有可能会断电。当时因为自己不舍得掏钱买个新的电源适配器，在家玩的时候经常要维持一个姿势不动。游戏过程中要被迫保持冷静，稍微一激动，就可能要重新来过……

白菜 虽然本人从GB时代就开始接触掌机，但手上的每一台机器都是寿终正寝，没有什么大毛病。（除了被偷走的可怜小P一台以外……）不过由于经常玩FTG，导致机器的方向键长期出问题（包括家用机手柄在内），于是走电玩店换胶皮也是常事。换的时候还会在电玩店测试，并不是按得起方向就OK，而是要进入游戏发一些高难度的招式或者冗长的连段，一定要1、2P位置均毫无阻碍地连出好几十次才肯罢休。如果感觉出招不顺畅，就会厚着脸皮让BOSS继续换……

胧月 我的NDS和PSP都有不止一次飞出口袋掉到地面的经历，但是良心的大任天堂和大索尼（看你们这回怎么给我扣“任青”“索青”的帽子）做工精良，愣是没摔坏过。有段时间用PSP玩《灵魂能力》和《铁拳》，导致方向键失灵，大概就是这样了。感觉读者们的掌机损毁率一般比我们高。

乌冬 因为平时都会注意使用，所以玩坏的掌机还真不多，硬要说只有上辑在小编寄语里提到过的PSP-1000，到目前为止坏了两次，之前一次是方向键，这次是滑杆，不过两次都是因为部件的正常损耗，并非意外损坏。

苍穹 个人属于比较爱护东西的类型，目前为止拥有过的掌机没有一台损坏的，就算是20年前的国产《俄罗斯方块》专用机现在放上电池也照样能启动。不过家用机的手柄就经常被我或者同伴给玩坏了——FC时代还好，还会自己鼓捣着修修；MD时代玩《幽游白书 魔强统一战》不知损坏了多少组装手柄（MD手柄的方向键极其脆弱）；PS和PS2时代《WE》对战玩得多了，手柄损坏率也是极高；现在PS3的手柄只有自己偶尔玩玩，买了一年多也还算安然无恙。

马修 机器没被我玩坏过，但小毛病倒是常有。最早的GB没小心把屏幕弄花了，于是就和更容易花的组装屏较劲直到买GBC。GBA的方向键胶皮当时非常火大，胶皮裂开后我把已经退役的GBC的胶皮剪一剪打算用上，结果GBA按键没解决，倒是GBC的按键胶皮废了，然后继续跟组装按键胶皮焦头烂额地打交道，这也是我现在力挺金属片导电按键而非胶皮导电的重要原因。再后来就是跟PSP-2000那时不时就自动漂移的滑杆纠缠了。

半夏 玩坏过的主机没有，但是记录卡、记忆棒有好几个，是因为我存储得太频繁吗？一开始卡坏掉，丢档的时候心都碎了，后来越来越认命了……

心碎了

没有3DS只能回头玩之前的《动物之森》，一年多没进游戏，这次一进去村子杂草丛生，开着霸王花飞满苍蝇，屋子里还有蟑螂，心都碎了。

天津 米酱

半夏： 摸头，《动森》这一点确实略残酷，想象一下自己亲手布置的美丽村子变的荒凉确实让人受不了啊。

白菜： 回首过去只会得到空虚，人活着就要向前看。快买3DS吧，已经不算贵了。

马修： 纯粹的建议，以前玩过的游戏的存档，很久以后就不要去开了。就像本人的《口袋妖怪》似的，精灵都传进新作，以前的存档里精灵箱寥寥无几的凄凉，回想当初自己在这款游戏中的全情投入，真的会有种物似人非的感觉。

只言片语 高三了，PSP托朋友保管了，好好学习！（宁波 宅基羞）

有个土豪……

我们班有个土豪，一直不肯买手机，上个月一下一台iPhone 4S，还说：“唉，过年只有买一台3DS的钱了。”于是我有种打土豪分机器的冲动……

上海 Snake

苍穹：你现在知道我们在面对鲁叔的时候是什么心情了吧？

半夏：打土豪，分手机！我的手机早就想换了。

马修：可惜鲁叔在家修真，不然半夏的愿望……

阿鲁：人家攒点钱容易么、容易么、容易么？

酷洛洛：我怎么觉得这位土豪同学挺会精打细算呀。

乐在其中

开学了，动漫社又招了好多社员，看来又有人能联机了。又要办活动了，好累啊，但我仍乐在其中，不知道下届社长会是谁呢？我会好好挑选的，虽然不想放手的说。

苏州 血祭狂歌

苍穹：动漫社招了许多女社员的血祭社长，你这番话让我想起了工作再忙也不愿放弃游俏小筑的酷洛洛（斜眼）。

酷洛洛：我不入地狱，谁入地狱！

阿鲁：苍老师竟然如此关注血祭狂歌！

马修：看到现在各种动漫社什么的，发现我的学校生活真的是一片空白啊。

大坑到来

虽然说十月预订了三个游戏，但是都是在月末发售，之前买的游戏玩得太狠，暂时不想玩，不过为了防止烂尾，我订下了这个月把《忍龙》和《未知海域》通关的目标。可惜最后还是没抵挡住《生化6》的诱惑把Xbox 360买下来，之前定下的填坑计划流产。虽然通过360认识了新机友，不过月末又要面对三大坑的到来。

肇庆 我是穷人

酷洛洛：这位同学，我无法把你的昵称和留言联系在一起……

胧月：也许是时间线上的因果关系。

白菜：大家都是这样一路走过来的，没事，以后你就会习惯了。

马修：不就是坑么，算啥，哼哼哼……

呼噜

很感谢小编们日夜辛劳为我们这群读者带来了温暖与快乐，特别是鲁叔菊花残了还能坚守在床上，感人啊！想问一下小编们在大学住校时遇到过打呼噜特别响的吗？如果有，你们是怎么解决的？我们寝室有个人就这样，弄得我们每天醉生梦死、上课睡觉啊……

芜湖 童贞魔法师

马修：我熬夜的话也会打呼噜，不过侧睡就不会了，也可以建议你打呼噜的同学试试侧睡。

苍穹：大学住寝室时两个室友打呼噜一个说梦话（还说粤语），不过一个月左右我就习惯了。

胧月：毛老师表示这是技能，能独占宿舍一房。

阿鲁：因为打呼噜被我们隔离到单人间的白菜老师你怎么看？

白菜：（口哨望天）。

只言片语 《AKB1/149 恋爱总选举》，这个必须期待，神作！（南京 小M）

192辑调查之光棍节创意口号和发言

去年光棍节，我和三个朋友喝酒，我们发誓决不脱离团体。今年只有我做到了，他们三个都找到女朋友了！

Shinji

曾经有一个很要好的女性朋友，我暗恋多年，可她只把我当好朋友也明白我的心意。就这样过了4年，终于在去年元旦前一天我忍不住向她表白……从此，我们形同陌路，留给我的只有懊悔与不甘。我的心很小，同时容不下两个人，我依旧爱着她，希望她日后幸福。

扶绥 砚秋

喜欢楼上一个妹子快一个月了，平常感情非常好，于是鼓足勇气去表白（人生第一次啊），没想到她回了一句“我喜欢的是妹子”，当时我整个人都斯巴达了……几个朋友鼓励我再试试，光棍节是她生日，我就打算再试试。如果失败了，恐怕高中三年就不会再找妹子表白了。

浙江 L.H.

大学时喜欢了一个女生，时而冷淡时而热情，在若即若离中度过了几年，谈不上有什么记忆，总感觉被她玩弄在手心一样，于是慢慢疏远了。然后工作了认识了现在的老婆，不算漂亮但是人单纯使我活得不用太累，于是结婚了。偶尔还会想起以前，心中还会有隐隐的痛与遗憾。

石家庄 张元

我真心是不想过这个节啊！

沈阳 羊铭氘

只要有心，天天都是光棍节！

杭州 Deepthoart

异性恋？火刑！基友有了妹子就把我抛弃了！连吃晚饭都不和我一起出了。我猜他的回函上一定是刚刚找到妹子的事。

合肥 MYLOVE后宫

初二下学期的时候我和暗恋已久的女同学坐了半学期同桌，终于我攒下了一笔巨款可以买一个礼物送给她并就此向她告白，打算在光棍节前一天结束单身……但是我没坚持住，把结束单身的Money入手了吸引我很久的GBM……

庄河 小尊

我是光棍但并不孤独，因为有游戏和玩伴们在一起。我想说：光棍节全是浮云，快乐游戏才是真理，游戏万岁！

铜仁 裴湘黔

1.偶还是学生，对这个问题不感兴趣；2.只要有AKB48陪伴，神马都是浮云！

昆明 Bicycle・扎克

我都二十年光棍节了，也不在乎多那么一两次了。

南京 ミクミク

马修：连载两辑的光棍节宣言到此就结束了，有调侃有经历——啥也不说了，祝大家早日脱团。当然，如果还是学生，即便被发多少卡也没关系的，毕竟时间会淡化青涩时一切刻骨铭心的痛——单就感情问题上说，青春的确是资本。

193辑调查之是否有攒钱买机的经历？以现在看是否值？

攒钱？这不正攒PSV呢嘛。不过上周还有1000，这周就有500不见了呢，让我的钱包君吃掉了吗？

天津 JK

小时候伙伴们各个都有GBA，哪天来了兴致便聚在一起联机玩，没有掌机的我只能把父母给的零花钱都攒了起来，默默地攒了半年，我终于买了一台GBA SP！可是……伙伴们都买了NDS。攒钱买机器这个过程十分有意义，让自己体会到赚钱不容易面，对现在开始存钱买PSV的我也更有动力。

珠海 柳叶潇风

有，当初为了买PSP，打了两个暑假的工，基本没有出去玩。但很值得，我想要，家里人也没反对。

东莞 Magic

小学四年级时候成绩不太好但又想买PSP，因此每天吃两顿，不再买零食。攒了一年后入手的PSP-1000陪伴至今。很值得，因为PSP，我玩到了《MHP》；因为PSP，我认识了一群机友；因为PSP，我交到了第一个志同道合的女友；因为PSP，我认识了你们并养成了每辑购入《掌机王SP》的习惯——所以，我不后悔。

宁波 稀幻

小时候没啥理财观念，先后买了蓝色GB×1、GBP×2、GBC×1、GBA×1、PSP-1000×1，都是使用的压岁钱……考虑到经济的话，放在今天可以全机种制霸了啊。

汕头 Melmen

太多了，MD、GB、GBA、PS、PSP甚至PC都是个人攒钱买的。平时省得什么都不舍得花，一个主机一般是过年的时候才会有钱（加上一年来剩的）买得到。而且买下一部主机会把上一部主机卖掉。现在看来那时候真的太执着了，把别的兴趣爱好都放到一边了。

玉林 陈海松

打算买游戏机前：早饭3元，午饭5元，晚饭5元；为了买游戏机：早饭1元，午饭3元，晚饭1.5元。历经一年，终于攒够了买游戏机的钱，入手了人生第一台游戏机——PSP-1000，由此开始接触掌机。一个字：值！

南通 不吃鱼的猫

高二时候的12月创下了最低消费记录，一个月只用了30元钱。向同学借钱加上以前存的钱我入手了PSP。个人觉得非常值得，让我无聊的高中生活增加了一点乐趣，正是那时看《掌机王SP》成了习惯。

苏州 血祭狂歌

我的PSP就是攒来的，基本上是压岁钱为基数加上平时一点点省出的买零食的钱。个人比较贪吃，所以攒钱比较辛苦。值不值得么，还行吧，毕竟为了掌机的爱，也戒了大手大脚的习惯。

玉林 煊

没有。我学生是是直接向家长要钱买的，工作后是用工资买的，现金支付，一次性消费。我是土豪我自豪。

南宁 卢尚拓

只言片语 自从入正后，身边的机友除了初中的几个死党，居然就完全木有了，怨念！（长春 自在风）

玩家画廊

马修：一个矮、穷、挫而且宅的狐狸?

清远 怪盗尾狐

马修：为什么跳绳的这个第一眼看去会认为是个猴。

汕头 Melmen

马修：这位小妹妹于半年前购入了红色PSP，没错，是半年前……

大连 喵喵咪呀

马修：帅到“出框”的扎克斯。

天津 最初の声

洛阳 高伟

马修：好有冲击力，似乎听到龙的吼声……

你一言 我一语

小编喜欢夏天玩游戏还是冬天玩游戏？工作呢?

玉林 陈海松

马修：这……玩游戏就是要春夏秋冬、刮风下雨都不耽误嘛，工作更是如此咯。

10月22日这天我和一个喜欢了很久的女孩成为了恋人，求小编们祝福我们永远在一起!

庐江 Alan

胧月：祝福是一定的，你选的日子也不错啊，十全十美的月份，对影成双的日期。

中奖了，很高兴，但发现地址写错了，打通了编辑部的电话，但为什么还是寄错了？我横跨了大半个太原市拿奖品啊!

太远 ZERO

马修：没有意外的话，应该是在你打电话前奖品就按照你原来的地址给发过去了。

感觉最近时间过得很快啊，每天打打游戏就过了一天了，什么事都没做成。元芳，你怎么看?

桂林 艾斯

马修：大家好，我是马元芳，对于时间过得很快这件事，我的看法是两个字：充实。只有无所事事或煎熬中的人才会感到时间过得很慢。

小编有催稿或被催稿的特别经历吗？有没有哪位是不拖稿会死的人?

南通 残念君

马修：小编因为都在一起，因此拖稿的时候很少。但小编催稿的时候真的很多，拖稿成性的撰稿人还真有……

小编最想进入什么游戏中?

台州 LH

马修：以我们游戏宅男的体质来说，进入乱世或战争题材的游戏中基本是炮灰；而泡妞水平来说去Galgame里基本也是路人。所以呢，还是去《牧场物语》里去老老实实地种地钓鱼吧。

看到白菜去日本玩，真的很羡慕！想在18岁去日本玩，不知道怎样去?

宜良 企鹅

马修：这个……你可以等到18岁时候咨询下当地的旅行社。

在学校一直用安卓机玩《生化4》，可是虚拟键盘操作太不好用了，期待PSP出款《生化危机》游戏啊。

庄河 小尊

马修：确实想在掌机上好好体验《生化》的话，还是买台3DS吧……

想知道鲁叔在创下了AVG攻略21页的记录后，有没有打算在12月挑战一下65页?

中山 随缘

马修：还好鲁叔一直在家趴到春节，不然这65页……多恐怖啊。

身边一群人被传教爱上了3DS，但他们买的是美版，而我的是日版……他们喜欢《MH》，那我明年就传教给他们《MH3G》的美版吧。

铜仁 裴湘黔

马修：关键的挑版本时候没帮上他们啊……不过能让他们玩到美版《MH3G》，你也的确很棒的。

在贴吧买了一个二手PSP，卖家因为没有淘宝所以不能链接，在一系列协商后，我用我的贴吧信誉做保证，卖家先发给了我，我很是感动。

合肥 卢伟江

马修：很少见的以彼此信任来完成的交易啊……唉。

白菜老师TGS辛苦了，不过和八老师、铃两位美女一起，感觉不错吧。

宁波 胖哥

白菜：悄悄告诉你，晚上开会时还能看到她们的浴衣装束呢，嘿嘿嘿。

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R
凯文	190	自由谈	多年以后
唯心百辟	186	玩家点评	海贼王 巨人之战2
石子安	185	自由谈	我的童年、青春与《掌机王SP》
北风水君	182	玩家点评	战国BASARA 群雄编年史
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日

只言片语 期待《口袋迷宫》新作！永远的口袋饭！另外今年差不多能入3DS（或LL）了，好期待！（哈尔滨 高梦琳）

杭州 类星

马修：路飞似乎总是很开心很阳光的样子啊。

贵阳 XHX

马修：这小男孩挺精神的，就是铅笔的线条有些浅。

河南 高炜

马修：这通红的眼睛和带獠牙的血盆大口……

马修：这个是……忍者？怪盗？

马修：卖萌无罪，话说这萌妹子是原创的么？

沈阳 A星

成都 地图fish

桂林 豆腐

马修：意念之信收到了，不然能在这里看到么？

二次元妹子

我们班分班时来了几只新人，我认识了一个二次元的妹子哦！终于认识了一只二次元的了，我的初三生活有救了！残念的是，她腐我乙女……我、我还在努力地把她掰正。（TvT）

河池 蔡艳妮

白菜：烧了。

半夏：楼上，看名字就知道是两个妹子吧。

胧月：据离职的洋葱说，通常的发展路线是“乙女→腐”，这位小心。如果发现掰不过来，自己别被掰过去也算胜利。

阿鲁：祝你们幸福！

马修：没人觉得鲁叔的祝福很奇怪么？

好久不见

好久没有寄回函了，上高三了好忙（其实是懒），忙到上次邮箱发的“玩家点评”都忘了写评分，到现在还没重发。最近严重沉迷翻唱啊！即使被人说是“受”音我也会继续唱下去！前阵子还当上了某日本歌手吧的吧主，表示当吧主真的好有趣哦。当然我也在玩掌机游戏啦，不过玩得很菜就是了……

韶关 DD

胧月：我一直很期待洋葱和毛老师合唱《Magnet》——致曾经使用变声器录男女广播剧的毛老师。

白菜：哈兹卡西哈兹卡西哈兹卡西瓦斯雷洛瓦斯雷洛瓦斯雷洛！

半夏：毛老师在唱什么呢？

马修：其实忘了在“玩家点评”上打分的不少呢，我一般是根据点评中优点缺点的比率来参考其他同比率点评的得分来把分数给加上。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、15、22辑，定价：12元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183、189、190、192～195辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187、191辑，定价：16元。

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55、59、60辑，定价：16元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11～13，定价18.00元。

《3DS专辑VOL.3》，定价32.00元。《PSVita专辑》：VOL.2，定价：32元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14、VOL.16、定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元；VOL.5，定价：28元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

只言片语 《MH4》！一个能出到4的游戏还不是期待的理由吗？（青岛 半仙）

FAQ电台

栏目主持 LIKY

PSV 2.0固件升级已经推出，除了功能上的改进和完善，最大变化无疑是PS+服务的上线，在日服看到有7天的免费体验提供，大家不妨去体验一下看看，有几款免费的游戏可以玩哦，下面来看看本辑的问题。

PSV和iPad mini（iPad 4）哪一个上网快啊，操作感哪一个更胜一筹？

辽宁 庄河

上网绝对是iPad系列快，其Safari浏览器速度在众多浏览器中都是数一数二的，PSV的浏览器无论速度还是反应都相差较远，2.0固件的有所改善，但依然达不到iPad的程度，不过有趣的是，iPad浏览器和PSV的浏览器采用的都是WebKit内核，为何两者差距如此大。至于浏览器操作方面，两者都是触控操作，而iPad更顺畅些，PSV虽然多了支持独特的背触板操作，但基本是鸡肋。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

注册PSN账号是不是只能用PSV和PS3登录的说？我在麦当劳用Wi-Fi登录后总是提示错误，怎么解决。

石家庄 张充

PSN账号在电脑上也是可以登陆的，访问PlayStation官方网站然后登录便可，登录后可以查看好友、奖杯等资料，另外，电脑上安装了Media Go的程序后也可以用PSN账号登录，不过该程序主要是针对PSP的游戏下载和媒体内容的管理，无法用来下载PSV的游戏。麦当劳的Wi-Fi问题可能跟网路环境有关，国内有些地方的网络访问PSN是容易出问题。

▲Media Go可以用PSN账号登录，但无法下载PSV的游戏。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

我的PSP屏幕摔坏了，如果换新的要多少钱？有什么选择吗？PSV和3DS破解状况如何了？

贵州 裴湘黔

PSP屏幕价格在100～150元左右，网上能买到，需要注意的是型号，PSP-1000、PSP-2000、PSP-3000之间不能混用，根据自己型号选择，如果是PSP-3000还要注意，后期部分095主板的屏幕使用了新的排线，跟早期的不能混用，这个需要拆开看排线后才能鉴定。关于PSV和3DS破解状况，目前PSV破解到能运行PSP的ISO和自制程序，3DS还是停留在运行NDS烧录卡。

只言片语 自从“《MH》系列”离开索尼后，PSV上就期盼《噬神者2》了。（乌鲁木齐 鱼梓酱）

《战国无双 编年史 2nd》的“いつの間に配信”有什么？是限期的吗？还是我以后买了都可以配信到？

上海 郑玮斌

截止到目前为止官方提供的无意识通信内容都是“配信武器”，每周一把且只能购买一次（关卡之类的都做到付费DLC里了）。不过这些内容都是不限期的，以后买了游戏，并让3DS保持在联网状态下就可以收到提示了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

PSV可以用蓝牙什么的外接PS3手柄么？

广西桂林 豆腐

目前不行，但是可以把PSV当做手柄来控制PS3，L2/R2以及L3/R3等PSV上没有的按键可以用触控操作代替。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

刚玩上《召唤之夜3》就被卡住了，不知道难度是选普通还是简单好，究竟两种难度有什么区别？

Email 灵界骑士

两种难度只在敌人的能力有区别，简单难度下的敌人能力比普通的低60%～80%，如果是想体验剧情为主的话就选简单，连战略要素也一并体验的话建议选普通，另外如果嫌难度还不够，可以在普通难度下再加上队伍技能“蛮勇の战歌”，这样游戏就变成“困难”难度了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

1.如何用VPN上国外网站？2.DSTWO国际版和普通版有什么大的区别么？3.现在适合入手3DS么？4，PSP版本还会升级么？

厦门 时间的魔术

1.VPN登陆国外网站的方法太多了，而且这属于电脑问题吧，抱歉这位同学，我不知道从何说起……2.普通版？这位同学指的是中文版吧，其实两个版本并没有什么实际区别，只能说国际版可以选择更多语言而已，还有两种版本的内核是不通用的哦。3.个人觉得是挺适合的。4.应该不会再有新版本了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《无双大蛇2 特别版》中天舞的效果一定要有属性才会发动，还是自带全属性呢？为什么我明明没有用无双，但是武将任务却失败了（时间未超，血量没有过低），是不是EX技的关系呢？为什么所有难度下过了一关，但没有显示全Clear，推荐的武将也要打吗？

上海 Snake

天舞的效果是无双槽达到最大时，所有攻击附带已装备属性效果，注意仅限于武器上已装备的属性效果。武将任务中不使用无双アクション的要求并不是指不用无双技，而是不使用任何消耗无双槽的行动，包括タイプアクション和WONDER类型武将的影技在内。最后这个问题看不太明白，在任何难度下打过一关，该关卡的对应难度下就会显示Clear的字样，与是否选择推荐武将没有关系。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

现在在玩《无瑕传说R》，很多道具和技能看不明白。游戏中地图上标有“G”的地方可以换东西，上面我只明白料理食谱，气合技能（不甚了解），第三个就不知道干什么的了。而且交换用的“货币”是怎么来的？

北京 周先生

厨师帽子图标的是料理食谱；水晶图标的是气合技能，在战斗中不断攻击敌人就能累积气合槽，气合槽累积量达到相应等级后，就能发动对应该等级的气合技能效果；最后西洋棋图标的是作战中的优先行动设定条件，购买之后可以在作战设定下的优先行动设定中详细设定各种情况下AI角色的行动。交换用的货币是GRADE，在战斗中胜利就能获得，满足特定条件（例如无伤）还能使其增加。另外这位先生的签名龙飞凤舞，实在辨识不清，故以敬称代替，请见谅。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《牧场物语 初始的大地》中有没有榻榻米地板装饰？我整个房间都是和风，想要榻榻米装饰。

天津 橘子

有的，可以在サンドラ屋台换取，需要去樱之国旅行过5次，在屋台交换次数在30次以上时才会出现，需要用ドライカレー2个、きゅうりのナムル1个、夏色ミルクティー2个交换。

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

张元

性别：男　　　　年龄：29
拥有掌机：GBA、PSP、PSV
喜欢的游戏：《机战》、《火纹》、《实况》
地址：河北省石家庄市长安区建明北路69号荣国花园8–3–101
邮编：050000
Email：zhangYuan315@163.com
电话：13931852616
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，不断进步。

谢梓祺　昵称：Lucky

性别：男　　　　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《FF》
地址：广东省佛山市南海区桂城怡翠馨园嘉康5座201房
邮编：528000　　　QQ：1531429580
Email：1531429580@qq.com
想说的话：《掌机王SP》赛高！

高梦琳　昵称：Akuma Freedom

性别：女　　　　年龄：18
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人》
地址：黑龙江省哈尔滨市香坊区
邮编：150046　　　QQ：1039844408
Email：1039844408@qq.com
电话：15945688943
想说的话：祝《掌机王SP》众武运昌隆！

刘懿　昵称：小·尊

性别：男　　　　年龄：20
拥有掌机：GBM、PSP
喜欢的游戏：《牧场》、《战神》、《大蛇无双》
地址：辽宁省庄河市水仙花园三区20#3单602
邮编：116400　　　QQ：570442655
Email：570442655@qq.com
电话：15326238118
想说的话：期待PSV完美破解，到了那个时候再入手。

只言片语　很喜欢《假面骑士 超巅峰英雄》里新生的骑士。（天津 ICE）

林宇

昵称：我是穷人

性别：男　　年龄：26
拥有掌机：PSP、NDSL、PSV、3DS
喜欢的游戏：除恋爱AVG以外的
地址：广东省肇庆市端州区西江北路湖景名居D栋903
邮编：5260020　　QQ：542570254
Email：542570254@qq.com
电话：15986934439
想说的话：《SP》200辑就要到来，期待。

张忠鹏

昵称：小基基

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：《仙境传说 奥德赛》
地址：吉林省吉林市丰满区厦门街万隆一区3号楼一单元201
邮编：132013　　QQ：283263333
Email：283263333@qq.com
电话：18658393762
想说的话：2012来了。

李雨丰

昵称：自在风

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDS、PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《初音》、《战场的女武神》、《Persona》
地址：吉林省长春市朝阳区人民大街6465号吉林省实验中学
邮编：130022　　QQ：1625896281
Email：1625896281@qq.com
电话：15643013358
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。希望自己高考考个好成绩，《MH4》快些发售吧！

叶政发

昵称：烦恼的人

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《噬神者》、《苍翼默示录》、《初音》、《尸体派对》
地址：广东省肇庆市高要区富临名庭F栋502
邮编：526000　　QQ：1453560654
电话：15813960026
想说的话：期待《苍翼 刻之幻影》和《噬神者2》。

杨明浩

昵称：洋铭氘

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《生化危机》、《轨迹》系列
地址：辽宁省沈阳市铁西区建设西路18–12号第一城A3 1–15–5
邮编：110000　　QQ：305483313
Email：305483313@qq.com
电话：13998178661
想说的话：想入手一个PSV啊！穷啊……

伍庆思

昵称：大师

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《高达》、《初音》、《光明之刃》、《召唤之夜》系列
地址：广东省中山市东凤镇永安村东御世家8幢103
邮编：528425　　QQ：1602752330
Email：1602752330@qq.com
电话：18933315522
想说的话：PSV一日不破解，我的伙食费就一个星期蛋疼！

梁湘黔

昵称：路比

性别：男　　年龄：28
拥有掌机：NDSL、PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》、《魔法工厂》、《马里奥》
地址：贵州省铜仁市开发区九龙路27–69号
邮编：554300
电话：15286416097
想说的话：我们因游戏而快乐，生活因游戏而精彩。游戏要适度，快乐要永远！

只言片语　《FFX》的PSV重制版不知是否可以重现经典。（石家庄 张元）

小编寄语

苍穹

◎在地铁上校对酷洛洛的《COD》攻略，对面的乘客突然投来奇怪的目光，个人心想着“不至于吧”翻过黑白稿一看，背面是AKB48的各种泳装照……这让我情何以堪。

◎“喷神”James Rolfe的《喷神大电影》近日终于公布了一段预告片，当然要在国内上映是绝对无可能的，希望能早日看到DVD版吧。这种能将平生的积累用于钟爱的事业上的感觉，真的很棒！

◎之前总是以“工作忙”为借口自我麻痹，一些计划不是中道搁浅、就是一拖再拖。人生还有很多想做和应该做的事，多留一些时间给自己和家人。

◎“渐行渐远渐无书”——欧阳修《玉楼春》。

胧月

★又年底了，年末回家有一项固定节目，就是除夕夜陪爸妈打三人麻将。你也许会纳闷“这不还有两个月吗？”嗯，毕竟以我的菜鸟水平，得赶早练习一下才不会被我妈各种控场放水打情张，虽然赢的感觉是不错，但咱不是还有尊严嘛。

★于是去书店找找麻将的打法指导书，顺带手发现书架上竟有三岛由纪夫《奔马》的白色软皮版（个人非常喜欢这种包装），立即买下。之前因为缺货，《春雪》之后直接看了《晓寺》，每每看这些作家的死前遗作，总是不自觉地拖延。这次《奔马》读完，可能要隔很久才会提醒自己该去买《天人五衰》了。等等，我的麻将修行大业怎么办……

★每天的时间如果能翻倍，那我浪费的时间大概也会翻倍吧。

乌冬

◆最近看了阿部宽主演的电影《罗马浴场》，虽说这部戏是日本上半年票房冠军，但除了阿部宽的演技和意大利取景比较亮眼外，其他地方完全看不出个门道来。电影根据漫画改编，讲的是一个古罗马浴场建筑师穿越到现代的日本“取经”的故事，所以影片中穿插了各种日本浴场和温泉的小知识，对于日本人来说这些都是共鸣点，但对于不了解日本泡澡文化的外国人来说就可能就完全共感不起来了。

◆因为终于没那么忙，所以又拿起了《高达EXVS》，一开始以为过了那么久都没人打了，但没想到服务器上还是那么热闹，周末排位战更是挤都挤不进去，倒是太久没打手生的缘故，军阶继续下降中……

LIKY

◆下了一整套田连元老师的评书《隋唐演义》，放在手机里，上下班的时候拿出来听一下，也挺惬意。

◆某天起床穿错了老婆的一件衣服，还暗说这件紧身T恤穿着还挺舒服的，后来老婆看到说：“哎！你这件衣服什么时候买的？我也有一件，要不我们今天穿情侣装吧。”然后翻衣柜……翻了半天没找到，两人大悟。

◆儿子对于《最炫民族风》的痴迷与日俱增，现在每天晚上要我放歌，然后跟着又唱又跳，昨天老师来家访才知道原因——早上幼儿园大班的孩子跳早操是这个歌，而他们小班的孩子就自己跟着学了。我说这幼儿园倒是挺跟潮流的，不知道下次会不会搞《江南Style》。

咕噜（美编）

◆从小到大看病，医生开的药方没有一次是能看的懂。难道医生上学的时候有专门练习学写“医生体”的课程？还是医生上岗前都要先培训怎样才能写出这难看的字体才能上岗？不过实在是佩服在药房里工作的人能看得懂医生们的“鬼画符”，这也是一门技能呀！

◆从复杂的事物中找规律，现实何偿不是如此。有的人一生活得杂乱无章，无迹可寻；而有的人一生活得井井有条，紊而不乱。任何事物都有其发展的规矩、定律，懂得利用游戏规则的人，就是成功的人。

酷洛洛

★接着上一辑的《PSO2》话题，我最后还是忍不住充了会员，不过仓库瞬间加了300格可真心爽，刷迷宫搬垃圾再无空间压力（本作可以在任何时候将身上的物品转移至仓库），看下个月忙不忙，不然可能会继续充会员也说不定（~_~）。

★眼见港服PSN也提供《涂鸦小子》下载了，自己常驻的日服居然还没有，真心郁闷。打算买一张16G卡，准备用来明年安装PSV版的《PSO2》，首发时附送的4G卡以后就用来给港服好了。

马修

◆《战国无双3Z》的坑终于快填平了，话说不同人看哈姆雷特果然都不是一个长相的，《战国无双3Z》给我的打动更多的是来自于大坂阵绝望中最后一搏的真田幸村、将北条氏康从少年守护到老年最后让小狗代替自己留在世上本体随风而逝的风魔、告诉光秀太平是万民期望而非自己私人野心然后坦然赴死的织田信长、拯救三成时念叨死去的叔父这次没有追上来的前田庆次……话说我关注的东西貌似都挺沉重的。

◆不久前也在妹子的推荐下看了泰国伦理电影《永恒》，不得不赞叹编导的创意：永不分离？那就试试用链子拴在一起永远打不开会怎样；生死不渝？那就感受下半夜醒来看到死去很久的枕边爱人已经腐烂时有多惊恐……但画面真的好看，无论是山清水碧的乡村还是模特出身的女主角，动心的话尽量看高清版的吧。

白菜

□《心灵传说R》的重制公布，让我更加坚定了NDS“传说三部曲”都会登陆PSV的想法。《无瑕》和《心灵》的品质本身就有一定保证，但最让人担心的就是《风雨》了。原版低劣的制作和如潮般的恶评至今仍然使其成为《传说》史上难以磨灭的黑历史。希望2014年的PSV版《风雨传说R》能够在一定程度上洗刷这个污名（笑）。

□《乔乔奇妙冒险》TV版的ED万能说已经确立，其神一般的前奏插入方式让不少爱好者如痴如醉，NICO上甚至上传了不少ED插入MAD。其实个人感觉这首歌从前奏转入唱词的部分很精湛，但整体却不是大众喜欢的旋律。另外还想说，当年看漫画怎么就没觉得SPW这么话唠呢？

纸鸢

●前两天去看望奶奶，老人家亲自下厨给我张罗了一桌子菜，每一道都是我喜欢的。临走的时候，奶奶一路送我到了车站，还给我买了几本喜欢的杂志，看着我上了车才缓缓离去。写到这里，突然间心里酸酸的，不要忘了抽些时间留给那些无私地爱着你的人。

●说到饭菜，还是我老爸烧的菜最好吃，吃多了深圳的快餐，回家吃到老爸简简单单却怎么也吃不够的荷叶饼，真是爽翻天的事情。唉，抓紧享受生活吧。

Juxi（美编）

◆难得与某人通一次话，中途居然断线四次，最后实在不想再拨，于是选择了发短信。跟平时电脑上比起来本人手机打字真的是超级龟速。

◆前段时间过公司附近的某个红绿灯老是要等三次，这两天貌似调整了，终于不用再等那么长时间，希望能长久保持下来才好，每天早上也就少担心点迟到问题了。

◆和C的约会最后总会取消，不是下雨，就是临时有事，实在是很奇怪……

阿鲁

■外出的时候看到一件事，一个长得特爷们的妹子和一个长得特娘的哥们闹别扭，然后爷们妹子就扬言要往水里跳，娘哥们头也不回地往前走，边走还边“你跳啊，你跳啊”，然后那女的还真就跨到栏杆外准备跳。当然最后在他们朋友的劝说下不了了之了，不过本人看完全程后各种囧，要知道那爷们妹子要跳的地方就是一水池，水最多也就腿脖子这么高，您这是要威胁谁啊？另一边七八米的悬崖你咋不跳啊？还有那娘哥们，这种事您就行行好拉回家再慢慢教育呗，非要在外面演上一出才能满足您傲娇的心灵？我亲眼得见，娘哥们的朋友劝他回去说服妹子的时候他在笑，我说你们这到底是要做哪样啊？

■抽空去看了电影《无敌破坏王》，真正属于游戏的要素并不太多，不过整部片子关于不少游戏的恶搞和敬意几乎随处可见，笑点和泪点都有，值得一看。顺便说一句，我真不是冲着AKB48唱的插曲去看的。

半夏

★隔壁九老师堪称《动森》的合格房奴，致力于各种赚钱，富得流油啊！我等乱买衣服的小民只能膜拜，于是每次都联机去他家搜刮资源，这种时候我就想到那句名言了——“打土豪，分财产”。

★依然是《动森》在自家刷出了日式纸伞，和《K》里小白的一模一样，索性去九老师家染了个白头发，于是现在时刻打着伞COS小白，如果能有尊那样的须须头就好了啊。

★之前为了著名的第八集，我把前面的《来自新世界》看完了，结果就是……觉得自己的脑子坏掉了，这东西的世界观是什么！跪求一个合理的世界观解释啊！世界观只是个孩子作者你放过它啊！（！@￥%￥%…#…此人已坏）

sienna

◆上周去香港玩，晚上就住在贝澳营地，贝澳营地的环境真的很好，主要它还是免费的，驴友们可以一去。晚上睡在帐篷里听着海浪声，特别是第二天晚上还刮起了很大的风，可我为什么觉得那么舒服呢……

◆在香港的第二天，计划是去太平山顶看夜景，在去的路上还偶遇了香港同性恋团体游行呼吁平等权利，当然还看到了何韵诗……

▶分享一张贝澳营地的照片。

澄香（美编）

☆家里不知道什么时候跑进来一只老鼠，经常看到有老鼠屎在地上，赶紧在网上买了几个粘鼠板，发现这东西可真是便宜又好用，没几天就把那只老鼠逮住了，不过自己胆小不敢拿去扔掉，后来还是打电话让朋友过来帮忙扔掉的。

火热秘技

栏目主持：白菜

《立体动物之森》创下了3DS软件销量榜上的又一次奇迹。这款将社交要素发挥到极致的可爱风格作品，不仅风靡日本，就连国内也有为数不小的用户群，而且其中不少玩家还是女性（嘿嘿嘿）。半夏目前就在某联机群里打得不亦乐乎，也许她的角色就在你的身边哦。

3DS 日版

立体动物之森

とびだせ どうぶつの森

●操作关连小秘技

①在外面的时候，按十字键的←/→可以切换所持的道具。在道具栏有空格的前提下，按↓可以切换为空手状态。按↑则可以移动视角，观察天空。

②在流星雨的夜晚，角色处于空手状态的前提下看夜空（放置或者按↑都可以），然后按下A键，第二天就可以收到星星送来的礼物。

③用铲子挖开的洞，可以按Y键填上。

④除了B键以外，按住L或R键不放也能进行跑动。

⑤在小猪存钱罐前按下A键，就会存入1ベル，所持金额相应减少1ベル。

⑥拍登记照的时候，按住L键不放会变成黑白照片，按住R键不放会变成棕色照片。

⑦在444俱乐部按下十字键，会跳起各种舞蹈。

⑧在被リセット说教的时候，如果连打按键，会被他责问有没有好好听他说话；反之如果完全不按键，就会被责问是不是睡着了……

⑨举着扩音喇叭在近距离叫其他村民，会激怒别人（也有不会发怒的村民和做出另外反应的村民，跟性格有关）。

●角色、住家关连小秘技

①很多饰品装在身上会有独特的音效。例如装备黄色皮克敏的帽子，就能听到黄色皮克敏的叫声。

②调查垃圾桶系的家具，就可以丢弃所持品。

③对村民展示师匠教的动作，村民会对其中某些动作做出反应。

④还完借款后，ぺりこ会拍手祝贺，而ぺりみ则无视。

⑤被切断的树根如果不做处理放置的话，偶尔会有村民在上面休息。清晨甚至还有村民在上面睡觉。

⑥跑动的时候有可能会摔倒。详细原因目前不明，推测是“连续游戏时间太长”、

“光脚”、“当天运气不好”之类的原因。摔倒的时候如果拿着咖啡则会倒出来，拿着气球的话气球则会飞走。
⑦男性主人公穿着连衣裙走路时会变成女孩子的姿势。
⑧寒冷季节的时候，在海中游泳后上岸会有感觉寒冷的动作。

●花、果物、树木关连小秘技

①在道具栏将同种类的果物重合起来的话，就可以使其累积起来。但是就像“ナシ”和“おいしいナシ”无法重合一样，有“おいしい”字样的果物会被认作不同的果物，无法累积在一起。调查累积起来的果物没有“食べる”的指令，会变为“1コ分ける”。
②摇动针叶树和广叶树的话，有时会掉落ベル、家具或是蜂巢。果树不在范围内。有时候村民也会去摇动树木。如果看到有村民一直看着一棵树，那么将其摇动的话，就会掉落ベル或虫。
③坐在长椅上也能给花浇水。
④吃掉有名的蘑菇后，主人公会像马里奥那样变大。
⑤果物当中有被虫蛀过的果物存在，而收获该果物的果树会枯萎。

●蜜蜂关连小秘技

①蜂巢掉落下来的时候，如果不逃入建筑物中，或是用网兜把蜜蜂抓住，脸就会被刺肿。在脸肿着的情况下与村民对话，会吓到他们，不过也有村民会提供药品。被刺肿的脸除了存档后读档以外，用药也可以治好。
②戴着遮住面部的头盔系饰品一样会被蜜蜂刺伤，但是村民不会注意到面部的变化。

③蜜蜂也是博物馆的寄赠对象。掉落的蜂巢可以在回收店卖出500ベル。
④简单的蜜蜂捕捉法：
1.蜂巢掉落后马上逃开。
2.当拉开画面内看不到蜜蜂的距离后，按X键打开所持品画面。（打开所持品画面时，蜜蜂的行动会自动停下，不会靠近玩家。）
3.在所持品画面中装备网兜（角色朝向自动变为下方）。
4.关闭所持品画面的同时按住A键不放举起网兜。
5.等到蜜蜂靠近时，放开A键捕捉。

●海、南岛关连小秘技

①捡完贝壳之后，存档结束游戏。之后再次继续游戏，贝壳又会重新出现。
②第一次钓到スズキ和第二次之后钓到スズキ时，主人公的台词会有变化。
③かっぺい的歌可以连打按键或连续触控下屏来跳过。
④穿着潜水衣的状态下前往南岛，就可以免去租借服装的麻烦。
⑤光脚时与穿鞋子时，在沙滩上留下的足迹不同。
⑥穿着潜水衣时，在海崖和栈桥边缘面对大海按A键，就可以潜水。
⑦穿着潜水衣时在岸边按下A键，即使手中正持有道具（钓竿除外），也会自动收起潜入海中。注意会让捉到的虫逃掉。

栏目主持 胧月

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

本辑发售表中的3DS游戏基本没什么动静，只有《雷电十一人》的三作合集《元堂守传说》再次延期，能否赶在2012年内推出成为了未知数。PSV方面最为醒目的就是《梦幻之星在线2》决定将于明年2月28日正式提供下载。PSP方面，2012年内的大部分作品均为文字类冒险游戏，但明年2月倒是又有一些较为正统的新作推出，此外《七龙2020》的续作也正式公布了，平台依然选择为PSP。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年11月					
28日	真红圣骸布（e商店下载）	CRIMSON SHROUD	Level-5	RPG	800日元
28日	女家庭教师 与伊都香老师在密室中的话可能会……（e商店下载）	女家庭教师 伊都香先生と密室にいたら○○しちゃうかもしれない。	D3 Publisher	AVG	800日元
29日	火影忍者SD 力量疾风传	NARUTO-ナルト-SD パワフル疾风传	NBGI	ACT	5230日元
29日	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level-5	AVG	5980日元
29日	解放之剑 艾克希布	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	RPG	6279日元
2012年12月					
5日	机场管理人（e商店下载）	AERO PORTER	Level-5	SLG	800日元
6日	纸片马里奥 超级贴纸（日版）	ペーパーマリオ スーパーシール	Nintendo	RPG	4800日元
13日	雷电十一人GO 2 时空之石 热风	イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ネップウ	Level-5	RPG	5500日元
13日	雷电十一人GO 2 时空之石 雷鸣	イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン	ライメイ	RPG	5500日元
13日	美食的俘虏 美食怪兽	トリコ グルメモンスターズ!	NBGI	RPG	5800日元
13日	可爱小猫3D	かわいい子猫	MTO	SLG	5040日元
13日	型男恋爱王国 与帅哥们谈恋爱吧！ 超萌心动校园生活	オレ様キングダム イケメン彼氏をゲットしよ! もえキュンスクールデイズ	日本Columbia	AVG	5040日元
20日	我是航空管制官 机场英雄3D 成田 with ANA	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー3D 成田 with ANA	Sonic Powered	SLG	5090日元
20日	时髦又可爱 与小狗一起玩吧！ 海篇	オシャレでかわいい 子犬と游ぼ！ -海编-	MTO	SLG	5040日元
20日	尖帽子与魔法小镇	とんがりボウシと魔法の町	Konami	ETC	4980日元
20日	调色板 七彩咖啡厅	アクリルパレット～彩りカフェ・cheers～	Klon	ETC	5040日元
27日	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	5800日元
未定	工作主题公园2	おしごとテーマパーク2	Culture Brain	SLG	5040日元
2012年冬					
未定	苍翼默示录 刻之幻影	ぶれいぶるー くろーんふぁんたずま	Arc System Works	ACT	售价未定
未定	雷电十一人1・2・3 元堂守传说	イナズマイレブン1・2・3!！ 元堂守传说	Level-5	RPG	5800日元
2013年2月					
7日	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	ドラゴンクエストVII ～エデンの战士たち～	Square Enix	RPG	6090日元
21日	魔笛 初始的迷宫	マギ はじまりの迷宫	NBGI	A・RPG	5800日元
2013年3月					
未定	怪物猎人4	モンスターハンター4	Capcom	ACT	售价未定
2013年春					
未定	冬宫哥特 3DS混合版 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	エルミナージュ ゴシック 3DS REMIX ～ウルム・ザキールと暗の仪式～	Starfish	RPG	售价未定

近期焦点

终极军团

11.22 ◆Capcom◆ACT◆5990日元

A 期待度

TGS试玩版的优异素质让玩家们看到了本作的诚意，而临近发售时大幅更新的官网再次证明试玩版的内容不过是冰山一角。既有肉身对抗异形的运动射击战，也有搭乘机器人的机甲战，武器开发、防具强化、属性等多种多样的新系统将在正式版中与玩家见面。3DS版支持3人联机协力，与朋友一起开战吧。

雷顿教授对逆转裁判

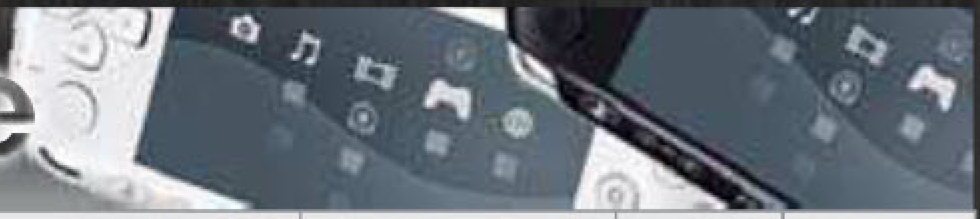
11.29 ◆Level-5◆AVG◆5980日元

A 期待度

雷顿教授和成步堂龙一，本来不相干的两位主角，因为少女玛赫涅以及一本神秘的书而同时被卷入陌生的异世界，就此产生交集。游戏中成步堂会对“《雷顿》系列”中玩家熟悉的谜题提出异议这一点颇具新意，另外“逆转”部分的脚本由巧舟主笔也是最让人期待的一点。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年11月			
29日	AR宠物（PS商店下载）	Aabs Animals	SCE	SLG	1000日元
29日	Fate/stay night 新星	フェイト/ステイナイト[レアルタ・ヌア]	角川Games	AVG	6300日元
29日	特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2	トトリのアトリエ Plus アーランドの炼金术士2	Gust	RPG	6090日元
		2012年12月			
13日	间谍猎手	Spy Hunter	Warner Home Video	ACT	39.99美元
13日	实况力量职棒2012决定版	实况パワフルプロ野球2012决定版	Konami	SPG	5980日元
20日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	AVG	7329日元
20日	使命召唤 黑色行动 解密	Call of Duty: Black Ops Declassified	Activision	FPS	6090日元
20日	数学力王 初级 中1水平	数学力王 初级 中1レベル	Media–5	ETC	4800日元
20日	数学力王 中级 中2水平	数学力王 中级 中2レベル	Media–5	ETC	4800日元
		2012年冬			
未定	开箱大作战	箱！ –OPEN ME–	SCEJ	类型未定	售价未定
		2012年内			
未定	终极地带 HD版	ゾーン オブ エンダーズ HD エディション	Konami	ACT	售价未定
未定	网页三国志 NEXT	ブラウザ三国志 NEXT	Marvelous AQL	SLG	免费
未定	瑞奇与叮当 全面突击	Ratchet&Clank: Q–force	SCE	ACT	售价未定
		2013年1月			
17日	WRC 3 FIA 世界汽车拉力锦标赛	WRC 3 FIA ワールドラリーチャンピオンシップ	Cyberfront	RAC	7140日元
24日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川Games	AVG	6804日元
24日	恶魔之眼	デモンゲイズ	角川Games	RPG	6090日元
24日	限界凸骑 怪物卡片对决	限界凸骑 モンスターモンピース	Compileheart	TAB	7140日元
31日	瓦尔哈拉骑士3	ヴァルハラナイツ3	Marvelous AQL	A・RPG	6090日元
31日	战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 ～天下を切り裂く光と影～	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
		2013年2月			
14日	寂静岭 回忆之书	サイレントヒル ブック オブ メモリーズ	Konami	ACT	5980日元
28日	梦幻之星在线2	ファンタシースターオンライン2	SEGA	MMO	免费
28日	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS –少女达の证明–	Marvelous AQL	ACT	6980日元
未定	三国志12	三国志12	Koei Tecmo Games	SLG	8190日元
		2013年3月			
14日	斯坦因之门	シュタインズ・ゲート	5pb.	AVG	7140日元
14日	斯坦因之门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	AVG	6090日元
28日	胧村正	胧村正	Marvelous AQL	A・RPG	4980日元



PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年11月			
29日	玻璃心公主	グラス ハート プリンセス	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	圣斗士星矢Ω 终极小宇宙	圣斗士星矢Ω アルティメットコスモ	NBGI	FTG	5230日元
29日	学园战争	スクールウォーズ	QuinRose	AVG	6300日元
29日	遗失断片 侦探物语全集	ミッシングパーツ ザ・探偵ストーリーズ コンプリート	日本一Software	AVG	5040日元
29日	假面骑士 超巅峰英雄	假面ライダー 超クライマックスヒーローズ	NBGI	ACT	6280日元
29日	恋爱面前 校规无视	恋は校则（ルール）に缚られない！	角川Games	AVG	5040日元
29日	你是主人我是仆 侍奉日记 携带版	君が主で执事が俺で～お仕え日记～ぽーたぶる	Minato Station	AVG	6279日元
29日	解放之剑 艾克希布	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	RPG	6279日元
		2012年12月			
13日	笨蛋、测验和召唤兽 携带版	バカとテストと召唤兽 ポータブル	角川Games	AVG	6090日元
13日	实况力量职棒2012决定版	实况パワフルプロ野球2012决定版	Konami	SPG	5250日元
13日	糖心许愿 有限	シュガーリィ ウィッシュ –Limited–	GN Software	AVG	6279日元
20日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	AVG	7329日元
20日	东京山手线男孩 携带版 甜心牛奶	TOKYOヤマノテBOYS Portable HONEY MILK DISC	5pb.	AVG	5040日元
20日	海贼王 冒险黎明	ワンピース ROMANCE DAWN 冒险の夜明け	NBGI	RPG	5980日元
20日	钻石国的爱丽丝 精彩奇妙世界	ダイヤの国のアリス ～Wonderful Wonder World～	QuinRose	AVG	6300日元
20日	阁楼彼女	屋根里の彼女	GN Software	AVG	6279日元
20日	离水平线还有多远 原点航班	水平线まで何マイル？ –ORIGINAL FLIGHT–	Alchemist	AVG	7140日元
27日	黄昏的禁忌之药 携带版	黄昏のシンセミア PORTABLE	Cyberfront	AVG	6090日元
		2013年1月			
17日	数码宝贝大冒险	デジモンアドベンチャー	NBGI	RPG	6280日元
24日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川Games	AVG	6279日元
24日	银魂双六	银魂のすごろく	NBGI	TAB	6280日元
31日	加速世界 加速顶点	アクセル・ワールド –加速の顶点–	NBGI	SLG	6280日元
31日	机装猎兵EX	机装猎兵ガンハウンドEX	G.rev	ACT	5229日元
31日	恋爱0千米	恋爱0キロメートル Portable	Alchemist	AVG	7140日元

DVD光盘内容导视

游戏展望台

- 恶魔之眼
- 索尼全明星大乱斗
- 狡狐大冒险 时空神偷
- 灾厄重生
- 实况力量职棒2012决定版
- 怪物雷达+
- 口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫
- 火影忍者SD 力量疾风传
- 危险老爷子和1000个朋友邪
- 数码宝贝大冒险
- 银魂双六
- 英雄VS
- 加速世界 加速顶点
- 刀剑神域 无限之刻

■PSP 2.0固件更新介绍

新作特搜队

- 立体动物之森
- 拉与落
- 使命召唤 黑色行动 解密
- 刺客信条Ⅲ 自由使命

喧闹游园

——3DS趣味广告

■小编审碟幕后花絮

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《刺客信条III 自由使命》最后的任务演示部分中，女主角艾芙琳是以什么身分进行任务的？

A.奴隶　　B.刺客　　C.贵妇

封面待定

口袋玩家 VOL.61

《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边、故事……尽在其中！

劲作攻略

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

系统详解、流程攻略、资料……助各位的迷宫探索之旅一臂之力！

专题企划

TV动画15周年特辑：超世代篇

这辑我们一起来回顾基于《红宝石·蓝宝石》的《超世代》篇动画，和人气女主角小遥一起，去回顾那有笑有泪的芳缘之旅。

研究所

口袋妖怪详尽分析——属性专题之地面系

尼多王、隆隆岩、嘎拉嘎拉、地豚、念力土偶、海鲇鳊，一起来研究这些大地的精灵们的战术！

光盘收录

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》试玩、《宠物小精灵BW》第二季中文字幕动画。

附送精美赠品：

2013年《口袋妖怪》主题年历

12月14日 全国上市！

大抽奖继续进行！ 抽奖继续进行，本辑依旧有正品口袋玩偶等你来拿！

PSP专辑 VOL.17

为PSP玩家服务的权威严谨专辑
大16开208页+DVD光盘

PSP从诞生至今已将近8年，虽然渐渐为后继的掌机所取代，但我们依然能够玩到许多好游戏，更忘不了它曾经带给我们的感动。自从上一本PSP专辑问世，至今又隔半年时间，也许发售表上的游戏已经慢慢成为文字恋爱AVG的天下，不过符合一般向玩家的游戏还是有不少值得推荐。为此，这最新的一本专辑就为大家沙海拾贝，捡起PSP的那些末期佳作。

特别企划

公主战记——PSP八年征战回顾

典藏攻略

纸盒战机W/超级弹丸轮破2 再见绝望学园/SD高达G世纪 超世界/召唤之夜3/召唤之夜4/冬宫异闻 天御柱/启魂者/最终幻想Ⅲ/不可思议的迷宫 风来之西林4 加强版 神之眼与恶魔之脐

PSP游戏最强年鉴

游戏剧场

最终幻想Ⅲ剧情小说

以及更多精彩内容……

12月7日 全国上市！

SP × SP?

双重Special的
《掌机王SP》就此诞生！

二十天磨一剑
全新改版《掌机王SP》

从下一辑（Vol.196）开始……

出版周期延长化

新版《掌机王SP》将由原来15天出版一辑延长至每20天出版一辑（两个月4本减少为两个月3本）。

规格配置特刊化

新版《掌机王SP》总页数将增加至以往特刊才有的288页。除口袋光环DVD继续为大家带来精彩视频外，每辑还将附送更加精美实用的赠品。

栏目内容精选化

新版《掌机王SP》由全体编辑利用二十天的制作周期为大家呈现多彩内容，无论是选材、精细度、实用性、可看性都将全面提升！

12月20日 敬请期待！

下辑精彩内容预告

大作攻略潮

口袋妖怪不可思议的迷宫
伟大之门与无限迷宫

纸片马里奥
超级贴纸

特特莉的工作室

终极军团

雷顿教授对逆转裁判

特稿 任天堂的企业哲学

专题 历年掌机年末商战回顾

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：12元